大人のための月刊ゲーム誌

じゅげむ
Jugemu

6
読者の声でゲームを評価!
定価 ¥490

『Dの食卓2』5.23発表会詳報!!



話題のJリーガーが新作をチェック
W杯直前!! 厳選サッカーゲーム

重箱のスミまで楽しめる
『サクラ大戦2』浪漫絵図～其ノ弐

ゴールデンウィークはクソゲーハンティング!?
お宝ゲーム探しの旅

体験版入手で序盤大紹介
渋谷洋一の
『メタルギア ソリッド』
最速プレビュー

ついに完結!「F」のすべてがわかる
『スーパーロボット大戦F～完結編』
もの知り大百科

ジオンで勝つ方法を伝授!
『機動戦士ガンダムギレンの野望』
選り抜きジオン新聞

ヒットゲームを10倍楽しむ20の方法

鉄拳3
パラサイト・イヴ
バイオハザード2
バスト ア ムーヴ
ブシドーブレード弐
ゼノギアス
みつめてナイト
トゥームレイダース2
グランツーリスモ
and more!

新連載
- ゲームの中の未来デザイン
- ポケットカメラ電撃作戦

じゅげむの1本!
『実況パワフルプロ野球5』

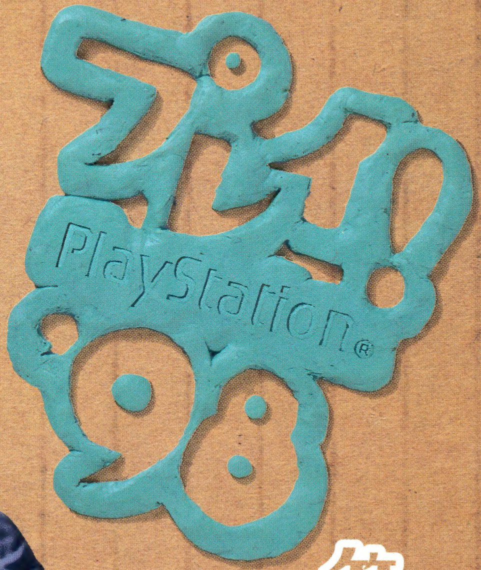
いま『D2』の記事を読めるのはじゅげむだけ!
WARP公認
D2タイムス

5月の話題作
布袋寅泰が完全協力したギター体感ゲーム
STOLEN SONG

安西ひろこ

http://www.recruit.co.jp/jugemu/

ダーウィンもビックリ！
3D（すりー でぃー）の次はねんD（でぃー）！



第12回

クレイマン・クレイマンとは粘土人・粘土人という意味なり。



2D



生身

—林さん。今日は『クレイマン・クレイマン』の解説ということで。
林「解説ということで」
—アメリカから特別ゲストに来てもらってます。
林「オーイエ〜イ」
—では紹介します。制作者のダグラス・テンネーペルさんです。
ダグ「どうも。ダグラス・テンネーペルです。みんなダグって呼びます。ヘイ、ダグ！カモン、ダグ！って感じです。たまにダグがドッグに聞こえて隣の犬が振り向いたりしますけどね。あ、これジョークです」
林「イエ〜イ」
—ハハハ…それでは早速『クレイマン・クレイマン』についてお願いします。
ダグ「まず最初に言いたいことは私のワイフがとても美人でしっかり者で、今回の『クレイマン・クレイマン』の制作でも彼女が活躍してくれたということです。感謝してます。そうそう、今はいてるハート柄のパンツはバレンタインデーに彼女からプレゼントされたもので大事にしてます。まあ大事にしてるとはいっても毎日はいてるわけじゃなくてちゃんと洗ってますけどね。1ヶ月に1度くらいは。…Ho！Ho！Ho！ジョークです」
林「イエ〜イ」
—…強敵。
ダグ「制作は楽しかったですね。『クレイマン』に命を吹き込んでく作業ですからね。苦労ですか？そうですね、強いて言うなら家の中まで粘土だらけになったことですかね。靴の裏に粘土つけたまま家に帰ると、カーペットにこびりついちゃうんですよ。困りました。なにしろ茶色の粘土なんか犬のうんこと見分けつきませんからね。いやいや、もちろん犬のうんこを靴につけて帰ったことなんかありませんよ。…2回しか…。Ho！Ho！Ho！ジョークです。それから3トンも粘土使ってますから、家に持ち込む粘土の量も半端じゃないわけです。ワイフも怒りましてね、いろんなとこにこびりついた粘土見て『いい加減にしてちょうだい！粘土！粘土！粘土！粘土！粘土！ねんど言ったら分かるのよ！』なんて言われちゃいましたよ。ねんど言ったらですよ、

PlayStation®
新発売
標準価格 18,000円（税抜）



SCPH-7000

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT™

PlayStation®

タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。

3人の主人公で物語りも戦い方も変わる!



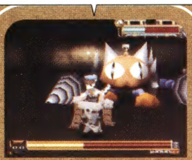
ENIGMA
アクションアドベンチャー
標準価格6,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)光栄

フルポリゴン化!ビギナーモードも搭載!



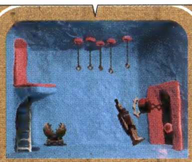
Gダライアス
シューティング
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)タイトー

メルヘンでプリティーでファンタジーなのだ。



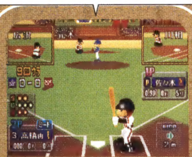
テイルコンチェルト
3Dアクションアドベンチャー
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)バンダイ

こんな映像マジで見たことないっす。



クレイマン・クレイマン
～ネバーフッドの謎～
クレイメーションアドベンチャー
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)リバーヒルソフト

操作簡単。選手の微妙なクセまで再現!



ワールドスタジアム2
スポーツ
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ナムコ

今月のタコゲー



ねんD



3D

Ho/Ho/Ho/……ここ笑うとこなんですけど」

林「イエ～イ」

―ハハ…ハー…。

ダグ「あ、そうそう。言うの忘れてましたが『クレイマン・クレイマン』は粘土でつくったキャラクターや背景を少しづつ動かしてコマ撮りして作ってます。いわゆるクレイメーションです。撮ったコマの数はなんと5万フレーム。スタッフ15人で1週間に60～80時間働いて、それでも1年間かかりました。でもそのおかげで、このなんとも言えない味のある、それでいて温かみと深みのあるビジュアルに仕上がった訳です。こういう味はポリゴンじゃ出せないですからね。キャラクター達のかわいげのある動きにもかなり満足してます。おとぎの国のような色合い。絶対見たことないビジュアル。皆さんも一度やってみてください。ちなみに主人公クレイマンの頭に出ている突起物は髪の毛です。上から見ると毛穴もでっかいです。Ho/Ho/Ho/それからゲームの中で使ってる『グオッ』とか『グヘッ』っていう効果音は全部私の声です。夜遅く帰った時にワイフにボディプレスされた時の悲鳴を録音しました。…ジョークです。他に聞きたいジョークあります?…ないですか?それではさようなら」

林「イエ～イ」

―ハー…。

ちなみに『クレイマン・クレイマン』は世界初のクレイメーション・アドベンチャー。不思議なグラフィックとキャラのコミカルな動きは一度見たら絶対忘れられないぞ。演出もきめ細やか。謎解きも面白い。プレイステーションの明らかな新機軸。3Dの次はねんD/これはやらなきゃ絶対ソンする。買えよな。



ついでに、ステハニー★林も3DからねんDへ!
(おまけ)

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせは TEL.03-3266-7830(10:00～17:30、土・日・祝日は休業)
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ!→ GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

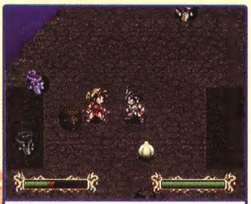

"HIS MASTER'S VOICE" Victor
感！
あの「拳聖」から一年半。
ビクター伝統のボクシングシリーズ
最新作がついに登場。
めんどうな育成要素は一切無し！
バカスカ殴ってガンガン倒す、
試合重視のボクシングゲームだ！
3つのリーグに立ちはだかる、
33人の猛者を倒し、世界の頂点を狙え！
パンチだけで36種類。
多彩なアクションで
対戦相手をマットに沈めろ！
ダウン回数に応じて
使用可能な必殺パンチの採用で、
最後まで気が抜けない！
極限まで作り込んだ
リアルな絵と動きで、
試合の臨場感もヒートアップ！
DYNAMITE BOXING
DYNAMITE
ダイナマイトボクシング
BOXING
5月21日発売予定
¥5,800 (税抜)
アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK™ 対応
"PS"マークおよび"PlayStation"および"DUAL SHOCK"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 ©1998 Victor Interactive Software Inc.
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア ビクターソフト本部 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9東京建物渋谷ビル6F TEL.03-3406-9133


PlayStation
殴りあう快
期間限定
ダイナマイトボクシング オリジナル
アルバスプーン プレゼント!!
期間中、お買い上げいただいた方の中から、
抽選で500名様に、ダイナマイトボクシングオリジナル
アルバスプーンがあたるプレゼントキャンペーンを実施!
＊詳しくは商品同封の応募ハガキをご覧下さい。
応募締め切り：1998年7月31日消印有効
DYNAMITE BOXING

日本一 SOFT WARE







⬆食材を攻撃し、調理法を選んで仕上げる対戦画面。シンプルな闘いが熱い！ もちろん2P対戦も可能だ



⬆「炒める」「揚げる」「蒸す」など、調理法はさまざま。仕上げた料理はレシピにストックできるぞ





炎の料理人
クッキングファイター好（ハオ）

▶5月21日発売
▶5800円（税抜）
▶プレイステーション（デュアルショック対応）
▶日本一ソフトウェア
【URL】http://www.nippon1.co.jp

炎より熱い料理人!!「好」が燃え上がる!!

「料理は心だアアアアアアツツツ!!!!!」
「お前の料理は死んでいる。素材が泣いているぞ、ハオ……」

その料理は死者すらも甦らせるといわれている「味魔王」。彼に闘いを挑む主人公「好（ハオ）」が、味魔王の放つ刺客と熱い料理対決を繰り広げていく、料理アクション『炎の料理人　クッキングファイター好』は、素材を奪い合い、仕上げるだけのシンプルな操作で、ゲーム初心者の女の子や、料理がまったくダメな男の子でも簡単に入り込めるのだ。料理人達が繰り広げるあまりにも熱すぎる死闘の数々は、プレイヤーをも巻き込んでしまうぞ!!

じゅげむ

Contents 1

1998 vol.6
June



表紙
撮影●宮澤正明
ヘアメイク●石岡博夫（bloom）
アートディレクション●坪井碇

MINI² INTERVIEW

安西ひろこ

グラビア界で大ブレイクし、この春からはドラマ『LOVE＆PEACE』や『ごごいち気分』『炎チャレ』などのバラエティ番組にも多数出演中の安西ひろこちゃん。ハッキリ言って、98年注目度No.1の女のコです！

「お姉ちゃんが昔からゲームが好きで、私もロールプレイングとか隣でメモ取ったりしてたんです。最近もいろいろ、新作とかスゴイじゃないですか。私も自分用のプレイステーションを買おうと思ってて…」

明るく笑顔で答えてくれる彼女。ホメると照れたりするところも、またカワイイ。このコはイキますよ。

「ドラマはすごく緊張してます。バラエティも、みなさん頭の回転が早いから、まだまだ勉強しなきゃなって思う。私がお仕事させてもらってるのは、スタッフやファンの方々がいるからなので、これからも感謝の気持ちを忘れずに頑張りたいです」

泣かせるお言葉。大好きなレボレボ(T.M.R)と同じように、ひろこちゃんもスターの道をバク進してネ！

D2

1998
5/23
15:00
東京国際
フォーラム
ホールA

SEE
50
PAGE

ACCESS
http://www.
warp-jp.com

CALL
0180993300

じゅげむ

Contents 2

1998 vol.6 June

じゅげむは月別編集と注目作システムで面白いゲームが 分かる! 選べる! 楽しめる!

じゅげむの「今月のソフトカタログ」ページにある「注目!」マークは、編集部が数々のゲームの中から特にオススメしたい良作ソフトに付けられるものです。注目ソフトに選ばれたゲームは編集部が責任を持ってやり込み、「今月のソフト・カタログ」→「注目ソフト・ピックアップ」→「ソフトGOOBOOレビュー」と3カ月にわたって紹介していきます

COMING SOON!! 先取りゲーム情報 113

6月

今後発売が予定されているタイトルの中から
じゅげむが厳選したゲームを紹介しています。



BRAND NEW!! 今月のソフトカタログ 155

5月

このページは98年4月13日時点で
5月発売と発表されたゲームを掲載しています。





アイリス
『サクラ大戦2』

帝国華撃団のマスコット的存在、アイリス。つややかな金髪と、碧く澄んだ瞳の彼女は、まるでフランス人形のように愛らしい。ある意味、アイリスはとてもズルいキャラクターだ。大人の忘れてしまった素直な感性と、大人にはできない自由な表現で、主人公の大神を「おにいちゃん」とひたすらまっすぐに慕ってくる。だからこそ、こちらも素直な気持ちで相手をすることができるのだ。彼女はまた、寂しい過去の持ち主でもある。帝撃が敵と戦う際に乗り込む霊子甲冑を動かすために必要となる強力な霊力。幼い頃のアイリスは、その霊力の抑えかたを知らぬがゆえに外出を許されず、友達といえるのはぬいぐるみのジャンポールぐらいだった。さみしがりやで甘えん坊、少しわがままなアイリスの性格は、そんな過去に裏打ちされているのかもしれない。知れば知るほど守ってあげたくなる。そんな女の子なのだ。

今月の遊びトモダチ

NOW ON SALE!! 注目ソフトピックアップ 177

4月

先月のソフト・カタログで「注目!」マークが
付いたものをさらにやり込んで、
その面白さを追求して紹介するコーナーです。
発売直後のHOTなゲームのワンポイント情報を
お届けします。



注目ソフト評価確定 GooBooレビュー……187

3月

読者のゲームに関する「声」を集めた
じゅげむならではの評価システムです。



今月号掲載タイトルINDEX

じゅげむの1本！ 実況パワフルプロ野球5

第６回は野球ゲームとしての完成度もさることながら、高校３年間の野球部生活を体験できる「サクセスモード」が、底抜けに明るく愉しいこの作品に決定。

高校3年間の野球人生をスピーディに体験できる育成シミュレーションの傑作。



構成・文/元宮秀介　写真/早崎太郎

DATA
- NINTENDO64
- コナミ
- 98年3月26日発売
- 7800円

選ばれし理由

1 高校球児の青春を2時間で味わえる面白さ

2 底抜けに明るいキャラクターとストーリーテリング

3 野球ゲームとしての成熟した完成度

このあと、すぐ！

1度クリアしたにもかかわらず、2度3度、いやそれどころか30回でも40回でもプレイしたくなって、実際に腹の底から堪能できるゲームがある。『実況パワフルプロ野球5』に収録された育成シミュレーションゲーム「サクセスモード～高校野球編」がそれだ。

主人公は高校1年の野球部員。卒業後のプロ球団入りを大目標に、鍛え上げていく。シミュレーションとしての完成度の高さもさることながら、仲間たちと織り成す高校3年間のストーリーが秀逸だ。はじめは悪友。だけど、いつしかライバルに育っていく親友。男気のあるキャプテン。名門高校のライバル兄弟。そして、顔がほころびそうになる恋愛。プレイをするたびに、ドラマが微妙に変化する。その小さな変化の数々が「あのときこうしていたら、もっといいことがあるかもしれない」と、やる気をいたく刺激するのだ。

試合シーンも唸るほどに絶妙だ。プレイヤーが操作するのは、主人公のポジションのみ。それも、7回の裏、2アウト、2－3塁といった山場ばかりが用意されているのだ。チームを勝利に導くのは、まさに自分の育成しだい、腕しだい。だからこそ、ひと振り、ひと投げに気合いがこもるのだ。地区大会を勝ち抜き、甲子園に出場を果たしたときの感激は、何とたとえよう。ざわめくスタンド、鳴り響く応援マーチ、空気がピンと張り詰めたような真剣な駆け引き。とてつもない興奮が体を突き抜ける。

遊びはじめの頃は約2時間。慣れれば1時間程度で1プレイできる手軽さも嬉しくなる。短くも濃密な時間が最高に心地よくて、毎日でも遊びたくなる。

野球に詳しくなくても全然、大丈夫。パワプロを遊べば、野球が大好きになるからだ。

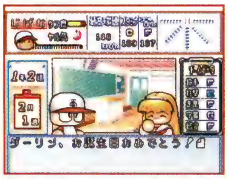
選ばれし理由1 高校球児の青春を2時間で味わえる面白さ

ゲームシステムのいたるところに開発スタッフのこだわりが感じられる『パワプロ』シリーズ。『5』では特にこのサクセスモードの充実ぶりに目をひかれる。前作ではプロ野球の2軍選手として練習を積み、実戦でアピールして1軍をめざすというストーリーだったが、今作は、高校球児として甲子園をめざし、3年の秋ドラフトで指名されてプロになるという流れでゲームが進むことになった。

高校生活が舞台ということで野球だけでなく学生の本分である勉強や甘酸っぱい恋愛、友達との熱い友情など青春時代を彩る数々のイベントが繰り広げられることになる。舞台となる高校生活も恋愛シミュレーションの老舗、『ときメモ』を作ったコナミの本領が存分に発揮されている。魅力的な女の子たち、個性的なチームメイト、一癖あるライバルなど数々の登場人物たちが3年間の高校生活をバラエティーにとんだ演出してくれるのだ。しかもワンプレイにかかる時間は多くても2時間ほど。この2時間の間にあたかも自分が高校球児として本当に甲子園をめざしているかのような錯覚を覚えてしまう。サクセスモードの本質である強い戦手を育てることすら忘れて高校生活に没頭してしまうほどシミュレーションとして完成されているのである。これだけでも「買い」の1本であることは保証できる。



⬅マネージャーの桜ちゃんと夜の逢い引き。みんなが知ったら怒るだろうなあ



⬆靖子ちゃんからの誕生日プレゼント。いったいなんだろう

あの子のことで頭がいっぱい



⬆彼女のことで頭がいっぱいでなにも手につかない状態。入学式に誓った甲子園出場の夢なんかはすっかり忘れてしまっている。これはこれで幸せだと思うが……

恋と野球とどっちを取る？



野球一筋 命を懸けた！



⬆甲子園でも大活躍し、ドラフト1位で念願のプロ野球選手に。猪狩、矢部も同じチームに指名された。このあと前作のサクセスモードへと物語は続いていく



⬆ライバル・猪狩との直接対決。勝ったほうが甲子園への切符を手にすることができる。必ず勝つぞ!



⬇谷田キャプテンの挨拶。みんなで一丸となって甲子園へ行くのだ

選ばれし理由2 底抜けに明るいキャラクターとストーリーテリング

このサクセスモードの面白さを支えているのはなんと言っても、しっかりと創り込まれた個性的で底抜けに明るいキャラクターたちだろう。どのキャラクターも野球マンガには必ずといって良いほど存在していそうな人たちばかりだ。厳格な父、キザなライバル、頼りなさそうだけれど気の良いチームメイト達、かわいいマネージャーなど……。確かにどこかで見かけた憶えがある……。そんなキャラクターたちが、愉快なイベントを次から次へとテンポ良く巻き起こす。何度プレイしても飽きのこないつくりに拍手を送りたい。

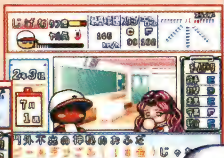
女性徒たち



豪田佳代
強烈なルックスの豪田さん。実は校長の娘なのだ。彼女からのプレゼントは球児にはとても魅力的だ。



緑川明美
チームが甲子園に出場するとでてくるミーハーな女の子。頻繁にデートしてあげないとすぐスネてしまう。



➡天野さんに誕生日プレゼントをもらう。女の子によってもらえるプレゼントは異なる



⬅桜ちゃんのくれるリストバンドには、特殊な効果がある



青木由利
主人公のクラスメイト。休み時間などによく声をかけてくれるどこにでもいそうな普通の女の子だ。



天野香織
内気で目立たないおとなしい香織ちゃん。しかし、眼鏡をはずしたその素顔は絶世の美女。



金井靖子
主人公のクラスの学級委員長。足が臭いだの失礼なことを言ってくるがそれは愛情の裏返し？

野球部員たち



花咲 桜
野球部のマネージャー。ボール磨きから、部員の悩みの相談までひきうけてくれるよくできた娘さんだ。



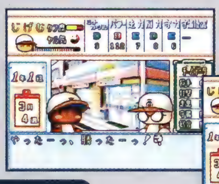
鮫島
ひとつ先輩の鮫島。ストイックに野球に取り組むその姿は力石徹を彷彿させる。



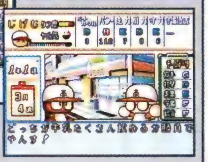
谷田
いつもクールにチームを引っ張るふたつ上の先輩。前作でも主人公の先輩だった。



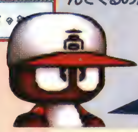
矢部
主人公の親友。気の良いヤツだが、切れることもしばしば……



➡やった！勝った。しかしものすごい形相でリターンマッチを挑んでくるのだった



⬇矢部君と牛乳飲みくらべ。彼に負けると異常に悔しくなるのはなぜ？



主人公



➡主人公は、3年間で結果を出さなければ野球をやめなくてはいけない約束をさせられる



⬅野球をやめさせたいのに夜中の特訓に付き合ってくれたりする。本当は息子想いの父親だ

主人公を導く人たち



父
自分の仕事を息子に継がせたくて仕方がない頑固親父。



影山
プロ球団のスカウト。彼に認められるか否かによってすべてが決まる大切な存在だ。

じゅげむの1本! 実況パワフルプロ野球5

選ばれし理由3 野球ゲームとしての成熟した完成度

『パワプロ』の人気の秘密は野球ゲームとしての成熟した質の高さにある。『パワプロ』が革命的だったのはピッチングに重きを置き、むしろボールをミートする事の難しさを体現したことにある。柔軟な球種とコースの選択により、それまでの野球ゲームとは比べられないほどピッチングの戦略性が増す一方、打者がボールを「目で追う」という点に着眼したかのような「ミートカーソル」でのバッティングという構造が従来なかった面白さを引き出した。

また試合中の効果的な演出も『パワプロ』の凄さである。ヒットを打った瞬間の野手の動きや、捕球後の行動パターンなど、相当の野球好きが相当の研究を詰め込んだ、としか言いようがないほどの見事な動作だ。また、ますます凝った実況や選手の名前をウグイス嬢に呼んでもらえるといった粋な演出もある。球団ごとの応援BGMが異なるのは当然として、甲子園では風船が飛び、神宮では傘が舞うといった通好みのイベントも多数用意されている。総じて、『パワプロ5』は野球の面白さを最大限に抽出したゲームだと言えるだろう。

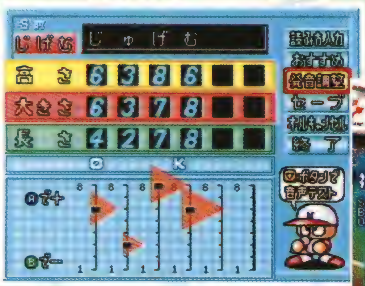
名前を呼んでくれる新システム

ユーザーからの要望の多かった登録した選手の名前をウグイス嬢に呼んでもらうシステム。今回ついに登場した。登録方法は簡単だが、なんとイントネーションを調整することができるのだ。

まず読み方を入力する。そして発音の高さ、大きさ、長さを調節してセーブすればOK。これでキミの打席がまわってくればウグイス嬢が登録した名前でコールしてくれるぞ。このシステム、実は別の楽しみ方もある。ウグイス嬢の声を担当しているのが『エヴァンゲリオン』の「ミサト」役の三石琴乃さんなので、TVさながらに「シンジ君」と呼んでもらったりするのだ。ぜひ一度試してみよう。



➡サクセスモードでつくった選手を選び、呼んでもらいたい名前を入力



➡音程、長さ、大きさを微調整して音声を作成する



4番、サード じゅげむ

➡あなたのつくった選手がウグイス嬢のコールと共に登場。感激!

独断と偏見 『パワプロ』のここがすごい!

『パワプロ』にはさまざまな工夫が凝らされている。その中でも開発スタッフのこだわりが感じられるいくつかの点を挙げてみよう。まず試合後に出る配球記録。これを見れば、相手がどのコースが苦手かすぐにわかる。このデータを活かし投げ方を考えることで、防御率も上達。

次にシナリオモード。前作には付いていなかったこのモードが復活。去年のベストゲームを実際にプレイできる。野球ファンにはたまらないモードだ。

最後は7回裏に各球場で起こるパフォーマンス。甲子園の空に風船が飛び上がるあの光景がまさかゲームで見られるとは。やっぱり『パワプロ』はよくできている!



➡今回から復活したシナリオモード。カープ緒方選手のサヨナラ満塁ホームランの試合。あれは劇的でした



⬅甲子園球場名物の風船飛ばしも再現。さすがに目の付け所が違う!



⬆試合後のこの配球記録を見ればどのコースのどの球が有効だったか一目瞭然。しっかり研究して次の試合に活かそう

実録「1本!会議」

第6回は『実況パワフルプロ野球5』。サクセスモードの明るさは、元気を分け与えてくれるかのようだ。

春の新作ラッシュにもなった今月は、いつにも増して審査が難航した。『パラサイト・イヴ』はその映像や技術力には目を見張るものがあったが、ゲームと映画の融合というテーマには課題が残った感がある。また、最有力候補であった『鉄拳3』は従来の格闘系の作品として最先端で満足のいく完成度だったが、格闘というジャンルに新鮮さを取り込むという点では、もう少し進化が欲しかった。『テン・エイティ スノーボーディング』は雪の質感や、操作感覚など、家庭であそべるスノボ・ゲームの最高峰と呼べる内容だったが、時期が合わない。と、いうわけで、新たに「高校三年間の青春」という自社でもっとも得意とする(?)体験シミュレーションをサクセスモードに取り込んだ『パワプロ5』を推薦したい。もちろん、野球システム自体の完成度もすばらしいの一言。

実録!? ある野球部員のセイシュン

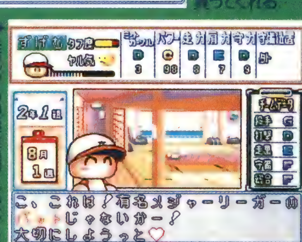
「こんにちは。じゅげむです。豪田さんと交際を始めたのは1年生のバレンタインデーの時です。夜、家の前まで来てくれて告白されました。もちろん悩みましたよ。でも噂で彼女は校長先生の娘だって聞いていたし逆玉もいいかなって、それで決めたんです。実際、彼女と付き合ってよかったですよ。校長先生は野球部に良くしてくれるようになったし、誕生日の時はプレゼントにメジャーリーガーのバットなんて高価な物までもらっちゃいましたから。でもチームメイトにデートしてるところを見られたときは辛かったなあ。次の日からみんな口を聞いてくれないんです。それさえ我慢できれば、是非彼女と付き合うことをおすすめしますよ」



➡突然の告白にとまどうじゅげむ。ルックスをとるか、お金をとるかキミならどうする?



⬅佳代の父、校長先生。彼女と付き合うと新しい練習道具をどんどん買ってくれる



➡佳代からの誕生日プレゼント このバットは、打者の能力を大幅にUPしてくれる





a heart for tomorrow
CALSONIC
PlayStation
君は、星野に近づけるのか。
STRAIGHT VICTORY
これがレースの醍醐味！
星野一義　監修。カルソニック開発・プロデュース。
タクティカルレーシングシミュレーション
「ストレートビクトリー」
～星野一義への挑戦～
アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK™ 対応
好評発売中
標準価格￥5,800(税抜)
© 1998 CALSONIC CORP.
とにかく1位になること。
シグナルが変わった瞬間に
もうひとりの星野一義がコクピットに現われる。
俺の前を走るヤツはゆるさない。
戦略重視のTDS(タクティカルドライビングシステム)搭載、ライバル車すべてにA.I.(人工知能)採用で、本格的なタクティカルレーシングシミュレーションが楽しめる。
■カルソニックスカイライン
■NISSAN R390GT1
■中継カメラ視点のTDS相手に2PLAY
■中継カメラ視点
富士スピードウェイ、スタートシーン
■A.I.・TDS採用で
さらに熱いデットヒート
買って！答えて！FISCOに行こう！
キャンペーン期間 1998.4.23～5.31
カルソニック賞
全日本GT選手権・第4戦
富士スピードウェイ
カルソニックブースご招待 2組4名様
「ストレートビクトリー」を買ってクイズに答えると、カルソニックレーシングチームのオリジナルグッズがあたる！
クイズ：「ストレートビクトリー」の監修者で
「日本一速い男」と呼ばれている人は・・・？
答え：○○○○
※厳選な抽選の上、当選者には、商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。
官製はがきに「ストレートビクトリー」のラベルのバーコードを貼り、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業とクイズの答え・ご希望の賞品をご記入の上、下記宛先にご応募ください。
〒164-8602 東京都中野区南台5-24-15
カルソニック「ストレートビクトリー」プレゼント係
A賞 スポーツウォッチ 5名様
B賞 ジッポライター 10名様
C賞 GTRミニカー 50名様
D賞 オリジナルテレカ 100名様
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■商品のお問い合わせ先 カルソニック株式会社 〒164-8602 東京都中野区南台5-24-15 TEL 03-5385-0184
http://www.calsonic.co.jp

Cross G

取材・文/大岡まさひ
写真/殿村誠士

ゲームをめぐる
オルタ・ストーリー

忍者とニンジャと、スター



空手の達人から
ハリウッドスターへ転身。
しかし、その間7年の下積み生活も送っていた
ショー・コスギ氏。
眼光は鋭く、雰囲気は至ってシブい。
そんな同氏が、楽しそうに
ゲームや忍者の話を語ってくれた。

「やあ、どうも」と取材現場に現われ、椅子に腰掛けた瞬間から独特の雰囲気が立ちこめていた。これがハリウッド100万ドルスターのオーラというものだろうか。けれど、話を始めればごくごくざっくばらんで気さく。ときおりオヤジギャグすら入る。ショー・コスギ氏は、実にもうかっこいいオジサンなのだった▼「ゲームですか？私はやりません。でもね、息子のケインが好きなんですよ。あれはゲーム馬鹿(笑)。家にも何台かゲーム機があるけど、ケインが帰ってくると娘と次男と一緒になって1日中やってます」▼ひょっとすると、そのケイン君の後押しもあったのだろうか、話題のゲーム『天誅』(名づけて立体忍者活劇！)では、ゲームのキモとなるモーション役を親子そろって担当。2人の「忍者的」アクションの数々がゲーム中に再現されている▼「実は今までも、忍者が登場するゲームの話はいただいたことがあるんです。でも、縁がなかった。今回の『天誅』は、内容を聞いてこりゃ面白いな、と。手裏剣だけじゃなく、撒きびしとか癇癪玉まで使えますからね。楽しいですよ」▼考えてみれば、ゲームと忍者は意外とつながりが深い。それに、インターネットを検索してみればよくわかる、海外にも忍者ファンは数多いのだ。もちろんそれは80年代、全米に忍者ブームを巻き起こしたこの人の貢献が大きい▼「アメリカのニンジャはね、スーパー・スパイであると同時にスーパーマンであり、バットマンなんです。カタカナのニンジャ。でも日本の忍者は忍びの者、影の者というイメージが強い。で、ゲームの忍者っていうのは、どっちでもイケると思います。もっといろんな忍者も出てきていいんじゃないですかね」▼『天誅』が売れて、そのうち『天誅100』くらいまで出てくれると嬉しいね、と笑うショー・コスギ氏。俳優としての顔だけでなく、9月にはハリウッドで映画学校も開校の予定。マニアにとっては神様のような存在のオジサンは、まことスケールのでっかいスターだった。





現在、野球、アクション、忍者の映画などが企画進行中。日大三高では野球部のピッチャーでもあった

ショー・コスギ

●1974年、ロサンゼルス・オープン空手トーナメントでグランドチャンピオンを獲得してアクション俳優の道へ。1981年「エンター・ザ・ニンジャ(燃えよ忍者)」が大ヒット。1985年の「プレイ・フォア・デス」では100万ドル以上の出演料を得た。


TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
PlayStation
天使同盟
鋼の誓いは誰がために・・・。
シミュレーションロールプレイング
絶賛発売中
標準価格5,800円
迫力のクォータービューバトル。
機体を自由にカスタムアップ。
動きと声がおりなす独特の世界観。
●クォータービュー画面による迫力の演出とスピーディーなゲーム展開
●遮蔽物と高低差のバトルフィールドが高度なサバイバル戦を実現
●レンダリングされたアニメーションとアナログコントローラ振動機能が生み出すリアルな体感
●エンジン、火器から弾丸までを選択し、最強の機体をカスタマイズ
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

構成・文／志田英邦

バイクが誕生して100年以上が過ぎている。しかし、その姿は誕生以来、現在に至るまで大きな変化をしていない。未来のバイクの姿は一体どうなるのだろうか。ゲームに登場するアイテムから、僕らの未来を読み解くシリーズ第1回。今回はファイナルファンタジーVIIのバイクから。

Chapter. 1
[Motorcycle]

かつてバイクを駆るライダー達は、鉄の馬を駆るカウボーイと呼ばれていた。

[Hardy-DAYTONA]

車両形式　hD-92
搭載動力機　VE 4-Ge型（油冷V型4気筒DOHC1160cc）
神羅の最新型エンジンを搭載した最新鋭二輪車。
さまざまな新技術を盛り込んだために、
馬力、トルクともに怪物的な数値がでている。
ハーディデイトナとは乗り手を選ぶ
モンスターマシンなのだ。（設定資料より）



DIFFUSE

「退屈なバイクが多すぎる」

とあるバイクショップの店長の言葉だ。日本の道路事情のせいか、今のバイクには機能性や軽快さばかりが求められている。味のあるバイクが少なくなっているそうだ。

かつて、巨大なバイクにまたがったライダーたちは鉄の蹄のかわりに堅いゴムのホイールを履き、馬の嘶き声のかわりにエンジン音をかき鳴らして大地を駆け抜けた。空気を切り裂くようなスピード感。熱く震えるハイパワーエンジンを全身で抱え込むという冒険心。バイクはこれらの快感を肌で味わうことができる乗物だった。

はたして、これからのバイクはどんな形になっていくのだろうか。

その未来からの一つの答えがファイナルファンタジーVIIに登場するバイク「Hardy-DAYTONA」だ。いびつに突き出たフロントフォークと巨大なホイールが強調されているデザイン。新しい技術や未来っぽさはほとんど目に付かない、ドロ臭いバイクだ。しかし、このバイクがファイナルファンタジーの世界を駆け抜けた瞬間、それはひとつのメッセージを僕たちに伝えてくれた。

ゲームの中で主人公クラウドがエンジンをかけると、この巨大な車輪は激しく空転し、暴れ馬のように地面を蹴りながら跳ね回る。その時の躍動感と興奮。そして空転するホイールが大地をつかんだときの、加速力による絶頂感。この未来のいびつなバイクは、走る快感を味わうためにデザインされていたのだ。

新しい技術が未来を作るのではなくて、人間の快感が未来を形作っていく。どんな未来になったとしても、大地を走る快感は絶対に失われないはず——。このバイクのデザインから、僕たちはそんなメッセージを受け取ったような気がしてならない。



PlayStation
旋律という名のアクションロールプレイング。
4月29日、遂に登場。
フォックスジャンクション
公式ワールドガイド（仮称）
発売決定!!
発売／5月下旬予定
価格／未定
発売元／株式会社アクセラ
キャラクターデザイン：沙倉拓実
音楽プロデュース：古代祐三
音楽：川島基宏
シナリオ：畔柳賢朗、近澤浩和
ディレクター：須藤森
出演声優陣
ケイジ・宮崎一成
ティズ・西村ちなみ
シルカ・山口由里子
リィリィ・岩男潤子
J.B・池田秀一
司会者・茶風林
ナレーション・渡辺篤史
新世代アクションロールプレインゲーム
FOX JUNCTION
フォックスジャンクション™
1998年4月29日（祝）発売　価格5,800円（税抜）
●画面は開発中のものです。●ソフトの内容及び発売日、価格などは変更される場合があります。
●トリップスのホームページ（http://www.trips.co.jp/）では、最新のゲーム情報をお知らせしています。
●お問い合せ先：株式会社トリップス　〒103-0023　東京都中央区日本橋本町4-10-7　大井ビル2F
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
© TRIPS.co. / ANCIENT.1998
TRIPS Computer Communication™

じゅげむ

DATA BANK

週間最新売り上げTOP20 3/30▼4/5

この春、新生活を始めた皆サンこんにちは！　ついゲーム機なんか買っちゃって、うっかりじゅげむ読者になっちゃった人はどのくらいいるかな？

1位 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

●SS●セガ●アドベンチャー
●98年4月4日●6800円

339880本



今作の舞台は、前回の決戦から1年後という設定。ストーリーが前回からの続きだけに、プレイヤーも前作を懐かしみながらプレイすることになりそう。そしてゲーム中には、そんな気分をさらに高める要素が！　前作のセーブデータがある状態でプレイすると、要所ごとに回想シーンが出現するのだ。ファンへの心にくい演出です。

2位 パラサイト・イヴ

●PS●スクウェア●ロールプレイング
●98年3月29日●6800円

242030本



今回採用されたアクティブバトルは、戦闘中は自由に敵の攻撃をかわせるのが特徴。さらに、攻撃を避けた回数でボーナスポイントが入手できる。このポイントは装備はもちろん、Aya自身を強化させるのにも有効。有利にゲームを進めるためにも、未知のモンスターに遭遇したら、まず攻撃をかわすためのポイントを探ろう。

3位 鉄拳3

●PS●ナムコ●格闘
●98年3月26日●5800円

133450本



PSオリジナルのフォースモード。対戦とは勝手が違うので、苦手な人も多いのでは？　そこで上達ポイントを伝授。まず、このモードにはオートガードがない。いつも一方的にやられる人は、自分でガードすることを覚えよう。そして回復は確実に！画面手前のチキンは見落としやすいので注意しよう。

4位 ドラゴンフォースII～神去りし大地に～

●SS●セガ●ロールプレイング
●98年4月2日●5800円

38480本



今作は、結城信輝がキャライラストを担当。グラフィックもグッとシブくなりグレードアップした。主人公となる8人の君主たちは、それぞれの国を治め、異なった目的を持っている。一つの世界を舞台に、8つの異なった物語が楽しめるのは前作同様だ。今回はキャラにボイスが吹きこまれ、感情移入しやすくなったのも嬉しい。

5位 実況パワフルプロ野球5

●N64●コナミ●スポーツ
●98年3月26日●7800円

35400本



豊富なイベントが楽しいサクセスモード。今回プレイヤーは、プロをめざす高校球児だ。練習や試合のプログラムをこなしつつ、カノジョができたりなど、学校に関係したイベントが数多く発生する。もちろん野球にまつわるイベントも多数。これこそ汗と涙の3年間！　ドラマチックな高校生活をぜひ体験しよう。

6位 グランツーリスモ

●PS●SCE●レース
●97年12月23日●5800円

35010本

7位 わくわくぷよぷよダンジョン

●SS●コンパイル●ロールプレイング
●98年4月2日●5800円

26870本

8位 REBUS

●PS●アトラス●ロールプレイング
●98年3月26日●5800円

20280本

9位 THE HOUSE OF THE DEAD

●SS●セガ●シューティング
●98年3月26日●5800円

18610本

10位 ツインビーRPG

●PS●コナミ●ロールプレイング
●98年4月2日●5800円

17720本

11位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

●SS●エス・エヌ・ケイ●格闘
●98年3月26日●5800円

16420本

12位 バイオハザード 2

●PS●カプコン●アドベンチャー
●98年1月29日●6800円

16220本

13位 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

●SS●セガ●アドベンチャー
●98年3月26日●6800円

15100本

14位 プロ野球グレイテストナイン'98

●SS●セガ●スポーツ
●98年3月19日●5800円

14530本

15位 立体忍者活劇　天誅

●PS●SME●アドベンチャー
●98年2月26日●5800円

14250本

16位 新日本プロレスリング闘魂烈伝3

●PS●トミー●スポーツ
●98年3月25日●6800円

13450本

17位 パワプロGB

●GB●コナミ●スポーツ
●98年3月26日●3980円

12800本

18位 ファンタシースターコレクション（SEGA AGES）

●SS●セガ●ロールプレイング
●98年4月2日●4800円

12210本

19位 新日本プロレスリング闘魂烈伝3アントニオ猪木引退記念限定版

●PS●トミー●スポーツ
●98年3月26日●6800円

12050本

20位 ブリガンダイン－幻想大陸戦記－

●PS●イースリースタッフ●ロールプレイング
●98年4月2日●5800円

11820本

今週の50位 卒業III～Wedding Bell～

●PS●小学館プロダクション●シミュレーション
●98年4月2日●6800円

4670本



高校教師となり5人の教え子を指導、無事卒業させることが目的。注目は、そのうち一人が自分の妻であること。良い教師＆良い夫が演じられなければ、家庭崩壊が待っている。

4月14日付けオリコン調べ

ハード別最新売り上げ Top10

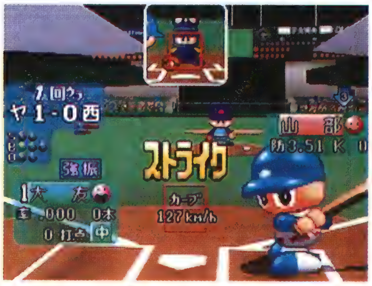
月間ランキング 3/2～3/29

NINTENDO64 Top10

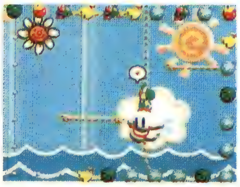
1位 NEW 実況パワフルプロ野球5
●コナミ●スポーツ
●98年3月26日●7800円
49400p.

パワプロは今年も開幕！&サクセスモードで熱血甲子園

前作『4』から1年。今回は、前作にはなかった「シナリオモード」が復活。各チームごとに昨年のペナントレース名場面が再現される。思い出をふり返りつつ、今年もペナント開幕だ！



2位 →1 ヨッシーストーリー
●任天堂●アクション
●97年12月21日●6800円
14326p.



カサをパラシュートに見立てて遊んだ…子供の頃、そんな経験ある人もいるハズ。ヨッシーならその夢が叶います。もうヤミツキ。

3位 ↓1 テン・エイティ スノーボーディング
●任天堂●スポーツ
●98年2月28日●6800円
13927p.



異色の隠れキャラ出現！パンダ頭の、その名もパンダボーダー。だが彼にしかできないトリックもある。かぶりものは余裕の証？

4位 ↓1 ディディーコングレーシング
●任天堂●レース
●97年11月21日●6800円
8854p.

5位 ↑6 ファミスタ64
●ナムコ●スポーツ
●97年11月28日●8800円
7904p.

6位 ↑9 ぷよぷよSUN64
●コンパイル●パズル
●97年10月30日●5980円
4465p.

7位 ↑― スーパーマリオ64(振動パック対応バージョン)
●任天堂●アクション
●97年7月18日●6800円
4047p.

8位 ↑― ゴールデンアイ
●任天堂●シューティング
●97年8月23日●6800円
3553p.

9位 ↑― マリオカート64
●任天堂●レース
●96年12月14日●9800円
3154p.

10位 ↓4 ハイパーオリンピック イン ナガノ64
●コナミ●スポーツ
●97年12月18日●6800円
3116p.

プレイステーション Top10

1位 NEW 鉄拳3
●ナムコ●格闘
●98年3月26日●5800円
424223p.

新モード&通仕様プラクティスで初心者もマニアも納得のデキ

キャラの衣装は2つ。だが、3つ目の衣装を持つキャラが一部いるのだ。その人とは仁・ロウ・シャオユウ・エディ・アンナの5人。ただし最初は使えないので、使える条件を見つけよう。



2位 NEW parasite EVE
●スクウェア●ロールプレイング
●98年3月29日●6800円
327454p.



Ayaが使う武器は銃だけじゃない。「クラブ」を装備すると、一定の確率で敵からアイテムを盗むのだ。…刑事なのにイイの？

3位 NEW ブシドーブレード弐
●スクウェア●格闘
●98年3月12日●5800円
122066p.



格ゲー初心者にとって一番難しい要素とは？それはきっとガード。大胆にもそれがなくなった今作。皆、心おきなく暴れよ。

4位 ↓3 グランツーリスモ
●SCE●レース
●97年12月23日●5800円
118340p.

5位 ↓2 バイオハザード 2
●カプコン●アドベンチャー
●98年1月29日●6800円
94965p.

6位 NEW ゼノギアス
●スクウェア●ロールプレイング
●98年2月11日●6800円
78297p.

7位 NEW ファイナルファンタジーV
●スクウェア●ロールプレイング
●98年3月19日●4800円
70942p.

8位 ↓5 立体忍者活劇 天誅
●SME●アドベンチャー
●98年2月26日●5800円
70641p.

9位 NEW 新日本プロレスリング闘魂烈伝3 アントニオ猪木引退記念限定版
●トミー●スポーツ
●98年3月26日●6800円
61237p.

10位 NEW クロックタワー ゴーストヘッド
●ヒューマン●アドベンチャー
●98年3月12日●5800円
45809p.

セガサターン Top10

1位 NEW EVE the lost one
●イマジニア●アドベンチャー
●98年3月12日●7800円
58691p.

続編はミステリー1本勝負！アニメ演出もグレードアップ

本作の主人公の一人SNAKE。その仮名の由来は、旧約聖書でアダムに禁断の実を食べるようそそのかした「蛇」から来ている。この引用は物語でどんな意味を持つのか。そしてEVEとは？



2位 NEW ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
●エス・エヌ・ケイ●格闘
●98年3月26日●5800円
55024p.



SS版はプラクティスモードつき。このゲームで2D格闘に目覚めた人も多いはず、家で苦手なコマンドをマスターしよう。

3位 NEW 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド
●セガ●アドベンチャー
●98年3月26日●6800円
35967p.



オリジナルキャラ、霧島マナの声は林原めぐみサン。レイとは違うタイプとはいえ、その声はまるで別人。声優ってスゴイね。

4位 NEW Pia♡キャロットへようこそ!!
●キッド●シミュレーション
●98年3月12日●6800円
35872p.

5位 ↓1 プロ野球チームもつくろう!
●セガ●シミュレーション
●98年2月19日●5800円
33223p.

6位 NEW THE HOUSE OF THE DEAD
●セガ●シューティング
●98年3月26日●5800円
31224p.

7位 ↓2 慟哭 そして…
●データイースト●アドベンチャー
●98年2月26日●6800円
17309p.

8位 NEW セガワールドワイドサッカー'98
●セガ●スポーツ
●98年3月5日●5800円
16587p.

9位 NEW プロ野球グレイテストナイン'98
●セガ●スポーツ
●98年3月19日●5800円
16007p.

10位 NEW Jリーグ実況 炎のストライカー
●コナミ●スポーツ
●98年2月26日●5800円
8759p.

ニンテンドウパワー ピックアップ

ニンテンドーパワーの書換ができるローソン。他にも『ポケットピカチュウ』など多くのゲーム商品を扱っているのだ。さらにはそれ以外の雑貨も充実！　最新情報は、毎月店頭で配布されている「Loppi」で、そしてもっと詳しく＆多くのグッズが掲載されている雑誌「らくだス」でチェック。どちらも見るだけでも楽しい一冊だ。

スーパーファミコンウォーズ

●任天堂●シミュレーション●98年5月1日●3000円●F×4　B×16

FCで発売されたもののグレードアップ版。マップは倍以上、対戦COMも複数のキャラの中から選べる。さらに今回は、プレイヤー同士の対戦が可能。4人で対戦できるのだ。



マリオのスーパーピクロス

●任天堂●パズル●書換中●1000円●F×2　B×4

エンピツも消しゴムもいらない、手軽なピクロス。遊び方を教えてくれるモードがあるので、初心者もOK。一人でやりこむのはもちろん、二人で協力してパズルを解くこともできる。時間のある時軽く遊べる一本。



RPGツクール ～SUPER DANTE

●アスキー●バラエティ●書換中●1000円●F×2　B×16

オリジナルRPGが作れるソフト。シナリオは自由に作成、キャラ、マップなどはパーツを組み合わせて作る。限られた素材を工夫し、オリジナリティを出すのが楽しい。ゲーム制作者の努力と苦労が、少しだけ分かる？



コンビニ・データバンク

デジキューブ ラインナップ

コンビニでゲームを買う利用客は、週末の夜が一番多いのだとか。そういえば、オトナのゲームの時間ってたいてい夜。深夜でもゲームやメモリーカードが買えるコンビニは頼もしい存在だ。ゴールデンウィーク中はお世話になるユーザーも多くなりそう。ラインナップも今月は、一人でやりこむモノから多人数用まで豊富にそろってます。

スーパーロボット大戦F 完結編

●SS●バンダイ●シミュレーション●98年4月23日●6800円

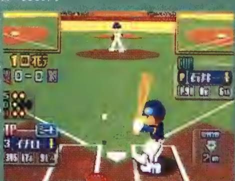
前編の発売から半年、ついに物語が終結。ゲームバランスや演出面には再調整、変更されている部分もあり、より手ごたえあるものとなった。前編のクリアデータがあれば、それを継承できる。本作からのプレイも可能。



ワールドスタジアム2

●PS●ナムコ●スポーツ●98年4月29日●5800円

シリーズ2年ぶりの新作。今回はオリジナル選手作成モードに加え、マイチームの応援歌を作曲するモードが増えた。さらに国盗りゲーム風のシミュレーションモードの登場で、ひと味違う野球を楽しむことができる。



探偵神宮時三郎 ～夢の終わりに～

●PS●データイースト●アドベンチャー●98年4月23日●5800円

東京・新宿を舞台にした、サスペンスドラマ風AVG。ハードボイルドなシナリオと寺田克也氏のキャラクターイラストで、オトナの雰囲気がただよう。ミニシアターとシリーズのテーマ曲を収録したシングルCDも同梱。



その他のラインナップ

双界儀 ●PS●スクウェア●ロールプレイング●98年5月28日●6800円	鉄拳3 ●PS●ナムコ●格闘●98年3月26日●5800円	電波少年的ゲーム ●SS●ハドソン●ボード&テーブル●98年3月5日●4800円
新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド～ ●PS●ガイナックス●アドベンチャー●98年4月29日●6800円	牌神2 ●PS●スクウェア●ボード&テーブル●98年3月26日●5800円	Winning Post3 ●PS●光栄●シミュレーション●98年2月26日●8800円
クレイマン・クレイマン～ネバーフットの謎～ ●PS●リバーヒルソフト●アドベンチャー●98年4月23日●5800円	THE HOUSE OF THE DEAD ●SS●セガ●シューティング●98年3月26日●5800円	立体忍者活劇　天誅 ●PS●SME●アクション●98年2月26日●6800円
ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部 ●PS●ティーアンドイー●スポーツ●98年4月23日●6800円	金田一少年の事件簿～地蔵遊園殺人事件～ ●PS●講談社●アドベンチャー●98年3月26日●6800円	project V6 ●PS●ゼネラル・エンタテイメント●シミュレーション●98年2月26日●6800円
麻雀倶楽部 ●PS●ヘクト●ボード&テーブル●98年4月9日●4800円	REBUS ●PS●アトラス●ロールプレイング●98年3月26日●5800円	プロ野球チームも作ろう！ ●SS●セガ●シミュレーション●98年2月19日●5800円
パワーステークス2 ●PS●スクウェア●シミュレーション●98年4月9日●5800円	プロ野球グレイテストナイン`98 ●SS●セガ●スポーツ●98年3月19日●5800円	チョロQ3 ●PS●タカラ●レース●98年2月19日●5800円
サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～ ●SS●セガ●アドベンチャー●98年4月4日●6800円	将棋最強2 ●PS●魔法●ボード&テーブル●98年3月19日●4800円	ゼノギアス ●PS●スクウェア●ロールプレイング●98年2月11日●6800円
わくわくぷよぷよダンジョン ●SS●コンパイル●ロールプレイング●98年4月2日●5800円	ファイナルファンタジーV ●PS●スクウェア●ロールプレイング●98年3月19日●4800円	バイオ　ハザード2 ●PS●カプコン●アドベンチャー●98年1月29日●6800円
ENIGMA ●PS●光栄●アドベンチャー●98年4月2日●6800円	CLOCK TOWER GHOST HEAD ●PS●ヒューマン●アドベンチャー●98年3月12日●5800円	ボンバーマンワールド ●PS●ハドソン●アドベンチャー●98年1月29日●5800円
電波少年的ゲーム ●PS●ハドソン●ボード&テーブル●98年4月2日●4800円	DEAD OR ALIVE ●PS●テクモ●格闘●98年3月12日●5800円	NOON ●PS●マイクロキャビン●アクション●98年1月29日●4800円
パラサイト・イヴ ●PS●スクウェア●ロールプレイング●98年3月29日●6800円	ブシドーブレード弐 ●PS●スクウェア●格闘●98年3月12日●5800円	街 ●SS●チュンソフト●アドベンチャー●98年1月22日●5800円

上記のデータは98年4月1日現在のものです。

期待の新作Top10

1位 →1 ゼルダの伝説　時のオカリナ

●N64●任天堂●ロールプレイング●98年未定●6800円　**1297p.**

発売延期になって残念…『ゼルダ』の新情報を待て！

今作の新要素の一つ、時間の経過。朝になれば陽が昇り、やがて沈んでゆく。その光景は、ゲームなのに、陽射しが肌に感じられそうな美しさだ。夕焼けにたたずむリンクの姿、早く見てみたいね。



2位 →2 ドラゴンクエストVII

●PS●エニックス●ロールプレイング●未定●価格未定　**890p.**



先日発表されたPS用の携帯端末、PDA。もしかしてDQにも対応する？　モンスターの育成など、可能性はある、かもね。

3位 ↑5 MOTHER3 奇怪生物の森

●N64●任天堂●ロールプレイング●未定●価格未定　**315p.**



このゲームの回復アイテムと言えば、ファーストフードが有名。『1』はハンバーガー、『2』ではピザ。次に新登場するのは何？

4位 ↑7 バロック

●SS●スティング●ロールプレイング●98年5月14日●6800円　**292p.**

5位 ↑6 メタルギアソリッド

●PS●コナミ●アクション●98年9月3日●6800円　**248p.**

6位 ↑10 双界儀

●PS●スクウェア●ロールプレイング●98年5月28日●6800円　**221p.**

7位 NEW スターオーシャンThe Second Story

●PS●エニックス●ロールプレイング●98年夏●6800円　**175p.**

8位 NEW 武蔵伝

●PS●スクウェア●アクション●98年夏●価格未定　**162p.**

9位 NEW ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～

●GB●エニックス●ロールプレイング●未定●4900円　**154p.**

10位 NEW Shadow　Tower

●PS●フロム・ソフトウェア●ロールプレイング●98年6月●5800円　**141p.**

じゅげむ News Press

最新情報満載!

Topics

97年に話題となった人気作品が、一堂に集合!!

第2回CESA大賞発表!!

大賞は『ファイナルファンタジーVII』

3部門を独占した『グランツーリスモ』

昨年1年間の間に国内で発売されたゲームソフトの中から、特に優秀だったものを表彰する「CESA大賞」。今年で2回目となる今回は、4月3日、東京六本木のヴェルファーレで盛大に授賞式が行われた。

前回はゲームのジャンル別に賞が設定され、特別賞、部門別賞などを含む全部で22の賞が設定されていたが、今回は大賞、優秀賞、5部門からなる部門賞、新しいコンセプトを持ったゲームに贈られる審査員特別賞と、全部で8部門というシンプルなスタイルで、全88社369作品がノミネートされた。

昨年は100万本を突破する作品が多かった年だけに、今回のCESA大賞では『FFVII』、『電車でGO!』、『グランツーリスモ』、『ダービースタリオン』といった人気作が目白押しとなった。

結果的には大賞を含む3部門を『FFVII』が、優秀賞を含む3部門を『グランツーリスモ』が受賞し、この2タイトルが人気を二分した形になっている。



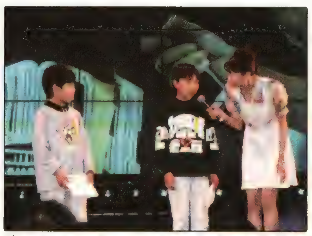
⬆東京六本木のヴェルファーレで行われた「CESA大賞」表彰式。会場には、各賞にノミネートされた話題のクリエイターたちが集まり、報道陣も多数かけつけた



➡大賞、プログラミング賞、サウンド賞と、3部門を制覇したスクウェアの『FF VII』



➡次のCESA大賞では全部門制覇を狙いたいと語るスクウェアの『FF VII』開発スタッフ。次回作は、『FF VII』を越える出来を期待しよう



⬆一般ユーザーの中から選ばれた子供たち。『グランツーリスモ2』を望む声が!



⬆3部門獲得の『グランツーリスモ』。特にグラフィック賞は誰もが納得の結果

………「CESA大賞'97」受賞作品一覧………

部門		作品名	会社名	ハード
大賞		ファイナルファンタジーVII	スクウェア	PS
優秀賞		I.Q. ～インテリジェントキューブ	SCE	PS
		グランツーリスモ	SCE	PS
		GRANDIA (グランディア)	ゲームアーツ	SS
		電車でGO!	タイトー	PS
		ヨッシーストーリー	任天堂	N64
部門賞	プログラミング	グランツーリスモ	SCE	PS
	シナリオ	ファイナルファンタジーVII	スクウェア	PS
	グラフィック	グランツーリスモ	SCE	PS
	サウンド	ファイナルファンタジーVII	スクウェア	PS
	キャラクター	風のクロノア	ナムコ	PS
審査員特別賞		ウルティマ オンライン(Ultima Online)	エレクトロニック・アーツ	Win
		ダービースタリオン	アスキー	PS
		モンスターファーム	テクモ	PS



⬅『グランツーリスモ』3部門受賞の喜びを語るSCEの小室氏。欧米版のマスターアップのため、残念ながら開発陣不在の授賞式となった



⬆その斬新なアイデアで、審査員特別賞を受賞した『モンスターファーム』



Topics

まずは『たまごっち』から? バンダイから携帯ゲーム機発売

発売時期やソフト現在、検討中

4月7日付けの新聞に、「バンダイが携帯ゲーム機を発売する」という記事が掲載された。

その新型機の内容には、以下の項目が上げられている。「横長の筐体で、ゲームの種類に応じて画面を縦にして遊ぶことも可能」、「2.5インチ程度のモノクロ液晶画面」、「ゲームボーイの倍以上の表現力を持ち、複数のキャラクターを、同時に別々に動かすことができる」、「電源は充電式または単3電池、連続10時間以上稼働」、「本体価格は4800円ぐらい」、「ソフトはゲームボーイソフトと同程度」となっている。

どう動くか? ソフトメーカー

バンダイは、まだ未定としながらも「(新聞の内容は)概ね間違っていません、発売はします。しかしながら検討中のことばかりです。正式な発表を待ってください」とコメントしてくれた。気になる発売時期だがそれも「検討中です」とのことだった。

とにもかくにも、ハードだけが発売されても意味はない。これからのソフトの発売が気になるところだが、当然バンダイは「たまごっち」や「ウルトラマン」等、得意のキャラクターソフトを作ってくるとの見方が強い。実際には、このハード、かなり早い段階で発売も可能だが、対応ソフトを作るソフトメーカーとの兼ね合いもあり、発売日を決めにくいというところか?

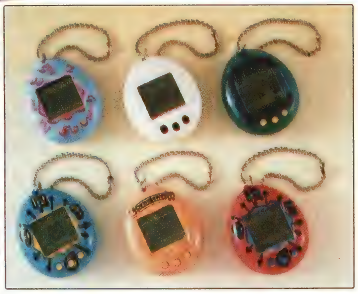
これからのサードパーティーのソフトメーカーの動きが気になるところだ。



⬅当面のライバル? SCEのPDA。基本的にはコンセプトも違い、直接ぶつかることもないだろう



⬅スペックから考えると、直接対決は任天堂の『ゲームボーイ』。新型機にとっての壁になるか?



⬅バンダイの十八番タイトル『たまごっち』。ここで新たなたまごっちが『携帯ゲーム機で発見』される可能性も。新機能が気になるところ

Event

設定や裏話、未公開資料が満載のパンフも 『サクラ大戦』ミュージカル公演

ゲームのみならず、あらゆるメディアに旋風を巻き起こした『サクラ大戦』(セガ)が、このたびミュージカル「サクラ大戦～花咲く乙女～」となってお目見えする。舞台は「花組」に憧れる少女たち「乙女組」の成長を描いた青春ストーリー。また、会場で販売のグッズはローソンで買うこともできる。[大阪公演:5月1日～5日(8回公演) シアター・ドラマシティ]

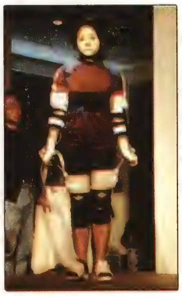


⬆本公演の主役・野々村春香を演じる千葉紗子と、妹の野々村つぼみ役の野村佑香

Event

最新のモーションキャプチャーを公開 鉄拳チームによる3D技術の実演

3月26日、27日、東京・アーバンネット大手町ビルで開催された「日本CG文化フェスティバル'98」で、PS版『鉄拳3』を制作したナムコの開発チームによる、モーションキャプチャーシステムを用いたデモンストレーションが行われた。実際の動きとリアルに連動するその技術力は、ゲームのひとつの手法としての未来が託されている。

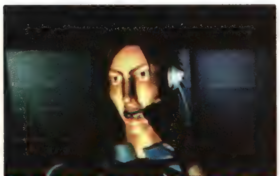


⬅体のポイントとなる個所に巻き付けたチューブがモーションキャプチャーシステムと連動していており、動きが伝わる仕組み

Topics

ゲーム制作を生で体験できるかも!? サークル感覚で入隊サミーのサポート部隊

東京ゲームショウで初お目見えし、好評を博したサミーの新タイトル『DEEP FREEZE』の制作発表を記念して、「INTER-ANTS」サポート部隊を結成する。これは同ソフトの最新情報や体験版の優先配布、意見交換会などの特典が得られるファンクラブのようなもの。希望者は必要事項を明記の上、下記の宛先まで。



⬆ゲームショウではあのド派手な演出で来場者の度肝を抜いていた

宛先:〒170-8436 東京都豊島区東池袋2-23-2 サミー株式会社 AMコンシューマGP宛

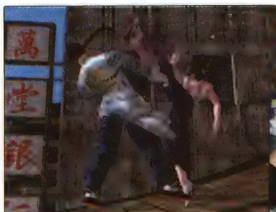
Topics

最先端のCG技術などが高い評価 『バーチャ』シリーズ米歴史博物館に展示

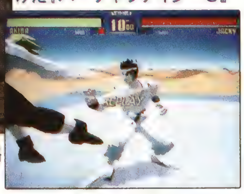
マイクロソフト社のビル・ゲイツ氏が推薦

セガ・エンタープライゼスの人気業務用3D対戦格闘ゲーム『バーチャファイター』シリーズ(業務用バーチャファイター1、2、3及び家庭用テレビゲーム機セガサターン用バーチャファイター1、2含む)が、米国スミソニアン協会の'98年「情報技術イノベーション常設研究コレクション」に認定され、4月以降米国国立アメリカ歴史博物館内に関係映像及び資料が常設展示されることになった。日本のゲームコンテンツが同博物館に常設展示されるのは初めて。4月6日にはスミソニアン博物館ナショナルモール(ワシントン)で催された「1998コンピューターワールド・スミソニアン・アワード」の授賞式にて記念メダルを授与された。

セガは、数年前より推進していた高度なグラフィック、インバース・キネマティック技術により、実現不可能といわれていた最先端のハイクオリティCG空間の中をリアルに、インタラクティブに動き回ることを可能にした。『バーチャファイター』シリーズは、その情報技術を用いたアートとエンターテイメントの分野で社会的に大きく貢献していることが高く評価され、今回の受賞につながった。



⬅ポリゴン技術の発達とともに、対戦を考慮にいれたゲームシステムも著しく進化を遂げた『バーチャファイター3』



➡これまでにない新しい3D対戦格闘ゲーム『バーチャファイター』



⬅『ハングオン』から始まった輝かしいタイトルの軌跡。これからも活躍に期待、AM2研部長・鈴木裕氏



⬅業務用『バーチャファイター3』を積んだ、ニューバーサスシティ筐体。対戦台はどこでも大人気だ

Topics

検証番組を経て、ついに放映再開！

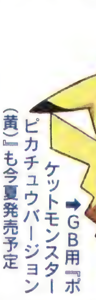
アニメ「ポケモン」4ケ月ぶりにお茶の間に

今夏公開予定 映画版「ポケモン」

昨年12月より放送を中断していたアニメ番組「ポケットモンスター」（ポケモン）が、4月16日、午後7時からのスペシャル特番より放映を再開した。

テレビ東京は、昨年12月16日「ポケモン」を見ていた約七百人が病院に運ばれるなどの被害が出た直後から放送を自粛し、社内調査チームを設けて原因の調査と対策にあたっていた。4月9日、同社はこれまでの調査・研究と今後の対策、日本民間放送連盟から要請のあった「アニメショーションの映像手法についての独自のガイドラインを策定し記者会見を行った。この席で、「ポケモン問題」を視聴者にも報告することを発表、検証番組「アニメポケットモンスター問題 検証報告」を、4月11日の午後1時より放送した。放送では原因究明と再発防止策の整備を中心に番組を構成し、視聴者に深く理解を求めた。

【放映時間の変更：毎週木曜日午後7時〜7時30分】



➡GB用『ポケットモンスター ピカチュウバージョン（黄）』も今夏発売予定

Topics

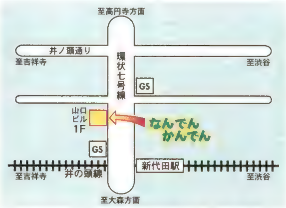
ソフトにちなんだオリジナルラーメンも！

『鉄拳3』の販促ラーメンを広告媒体に

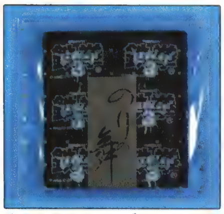
鉄拳ラーメンを注文して『鉄拳3』をもらおう！

今年最大のヒット作との呼び声も高いPS用3D対戦格闘ゲーム『鉄拳3』。発売元のナムコは、東京・世田谷のラーメン店「なんでんかんでん」と組み、3月25日より一風変わった販売促進キャンペーンを展開中だ。

期間中、すべてのラーメンに『鉄拳3』ロゴを印刷した焼海苔を盛りつけるほか、オリジナルメニュー「鉄拳ラーメン」を用意（価格：千円）。生バラ海苔とお馴染みの白濁した100%とんこつスープはまさに美味。今後、他メーカーの趣向を凝らした販促展開にも注目したい。



⬆京王井の頭線の新代田駅を下車し、環七沿いを右に5分程歩くと左手にお店が見えてくる。行列は覚悟すること



⬆『鉄拳3』のロゴ入り焼海苔がなんでんかんでんの全メニューに入っている

Topics

新タイトルが期待される『GT』の制作チーム

SCEから4社目の制作会社が独立

ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）は、デジタル・エンタテインメント・ソフト制作を目的とする制作会社、株式会社ポリフォニー・デジタルを4月1日に設立した。これまで『グランツーリスモ』などを手掛けたチームが母体となっており、当面はSCE内制ソフトのプロデュース及び制作業務を中心に運営していく。



⬆現在同社は『グランツーリスモ』の海外バージョンを制作中。新タイトルは未定

Campaign

非売品トレーディングカードをゲット！

発売間近『双界儀』予約キャンペーン

もうすぐ発売の『双界儀』（スクウェア）の予約キャンペーンが、5月4日よりスタート。予約すると、もれなくキャラクターデザインを手掛けた皇名月（すめらぎなつき）のイラストがレイアウトされた「双界儀オリジナルトレーディングカードセット（3枚組）」をプレゼント。またカードセットは、ゲームショップとコンビニとで種類が異なる。

ゲームショップバージョン



コンビニバージョン



Network

サターンネットの利用価値はこれから

ネット上でお買い物 限定グッズも目白押し

セガ・エンタープライゼスは、家庭用ゲーム機「セガサターン」関連のネット上での通信販売を開始した。新作・既存ソフト、周辺機器、キャラクターグッズなどを受注でき、銀行振込、郵便振込、代金引換、クレジットカードの4種類の支払が可能。新作も発売日に届くシステム。これからは家からお買い物の時代。



【http://www.sega.co.jp/sega/tsuhan/】

Campaign

どちらが先に100万本を達成するのか!?

ハドソン・タイトー共同キャンペーン

絶対に手に入れたい 特製オレンジカード

このたび、ハドソンとタイトーはPS用ソフト『桃太郎電鉄7』と『電車でGO!』の累計出荷本数100万本達成を目指した「祝！百万本駅開通（予定）記念タイトー・ハドソン共同キャンペーン」を実施する。期間は3月20日〜5月31日までで、どちらが先に100万本セールスを達成するのか興味深いところ。

また、両ソフトのバーコード部分を切り取って官製はがきに貼り、住所、氏名などの必要事項を明記の上、下記の宛先に応募すると、抽選で「特製オレンジカード」をプレゼント。

⬇パーティプレイに最適。シリーズも通算7作目のロングラン





⬆専用コントローラも軒並み完売。『高速編』も大人気稼働中

〒163-8691 東京都新宿郵便局私書箱27号「タイトー・ハドソン共同キャンペーン」係宛

じゅげむ World News 国際面

世界発！ 新作ニュース

ゲーム業界の重鎮「EA」今年もトップ企業の座を死守

混戦ゲーム業界の収益トップはEAが死守

リサーチ会社 Access Media Internationalの調査結果によると、97年度の最多収益ゲーム企業は8億4800万ドルを上げたElectronic Arts（Business Wire 発）。ただし、EAの独壇場だった96年とは異なり、ソニーや任天堂が肉薄してきているのが97年の特徴。GTやマイクロソフトも着実に数字を上げEAに近づいている。米国デジタル・エンターテイメント業界は、現在、混戦模様で抜きん出た存在がない。米国の家庭向けエンターテインメント・ソフトの売上全体は、97年34%成長して58億ドルに拡大。世界市場は前年比52%増の130億ドル以上にまで、マーケットが拡がっている。

『Quake』をしのぐか、『FireTeam』ベータテスト開始

口コミだけで、かなり前人気が高まっている Multitudeのオンライン・ゲーム『FireTeam』だが、ついに待ちに待ったベータ・テストが開始されるようだ（Business Wire 発）。

Multitude はリアルタイムの音声通信を駆使した、デスマッチ形式のコンバット・ゲーム。的確なタイトル評価で名高い『Online Game Review』が、ただ一言「スゴイ」とのけぞったという、評判の一作だ。ジャングルや市街地など、様々な地形を舞台にしたチームバトルは『Quake』をしのぐ迫力だとか。これはチェックしないと始まらない!?

●データ提供 GameJapan（http://www.recca.co.jp/）
GameJapanは世界のゲーム情報満載のオンラインメディア。レッドゾーンぎりぎりネタ、超業界通ネタを毎週火曜日アップデート！

Flash News

New Goods
コレクターズアイテム『パラッパ』フィギュア

いまだにロングヒットを続けているPS用ソフト『パラッパラッパー』の主人公・パラッパくんと恋人・サニーファニーちゃんがフィギュアとなって6月上旬にメディコム・トイより発売される。ふたつとも全高約22cmほどで、素材はローテーションソフトビニール製。また、パラッパくんのトランクスとサニーファニーちゃんのアンダーウェアは、原画を担当したロドニーの描き下ろしだ。各価格：2,800円



←細部までこだわったパラッパフィギュア。パラッパファンもロドニーファンも見逃せない1品だぞ！

Event
バーチャルギターライブ気分はまさにギタリスト

5月21日発売予定のPS用リズムギターゲーム『STOLEN SONG』（ソニー・コンピュータエンタテインメント）をフィーチャーしたバーチャルギターバトルイベントが、4月1日に東京の某クラブで開催された。ゲームに収録されている布袋寅康のナンバーを、予選会を勝ち抜いた自称・名ギタープレイヤーたちのVPickによる過激なステージパフォーマンスで、訪れた来場者は大いに熱狂した。



↑飛び入り参加するギタープレイヤーも多く、オーディエンスたちは超ノリノリ。翌日の朝まで盛り上がった

New Goods
「てくてくマイエンジェル」ローソンで限定色販売

ローソンは、昨年12月に発売し累計6万個を販売した携帯キーチェーンゲーム「てくてくマイエンジェル」の限定色"スケルトンブルー"を、4月30日に販売した。「てくてくマイエンジェル」は電子ペット育成ゲームと、歩数計を組み合わせたもので、ローソンは製造元のハドソンと独占販売契約を交わしており、他店では販売しない。販売目標は10万個を見込んでいる。価格：2,480円



↑残念ながら予約販売は終了。どうしても欲しい人は取り寄せで入手可能

Topics
ゲームスクール入学式岡田・金子トークショー

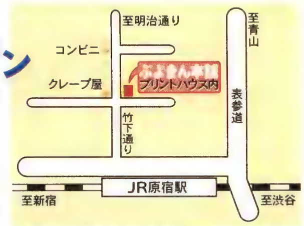
4月8日、東京・大久保のホテル海洋でゲームクリエイター養成スクール、デジタルエンタテインメントアカデミーの入学式＆パネルディスカッションが催された。パネラーは『女神転生』シリーズの製作で知られるアトラスの岡田耕始氏、金子一馬氏。両氏は次代のクリエイターを志す入学者に対して、勉強以外に自分を磨く努力を怠らないようにとエールを送っていた。



↑ときおり軽いジョークを織りまぜながらも、厳しい指摘発言も飛び出した

Topics
関東圏に初お目見えぷよまん本舗オープン

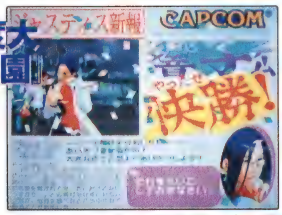
幅広い年齢層に支持されているゲームソフト『ぷよぷよ』で知られるコンパイルの直営店「ぷよまん本舗」が、4月4日に東京・原宿の竹下通りのプリントハウス1Fにオープンした。お店にはこれまで広島、福岡、通信販売、イベントでしか手に入れることのできなかったぷよまん、ぷよせん、キャラクターグッズなどが満載。ぷよまんを食しながら、竹下通りをぶらぶら歩いてみては？



↑東京も含めた関東近郊にも、店舗出店するなどの事業展開は現在検討中

Topics
新モード追加で期待度大PS版『ジャスティス学園』

アーケードで現在も大人気稼働中の学園根性対戦格闘ゲーム『私立ジャスティス学園』（カプコン）が、ついにプレイステーションに移植される。発売時期は7月予定で、単なるアーケードの移植にとどまらず、オリジナルモードとして、プレイヤーがジャスティス学園ワールドの住人となって1年間を過ごす青春バラエティーシミュレーション「学園生活モード」が追加される。新キャラクターも登場するかも!?



↑新キャラクターのひとりは炎の漫画家、島本和彦がデザインを担当しているのにも注目

Topics
テクモ欧州事業展開海外記者向け記者会見

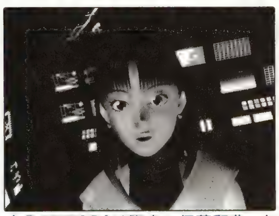
3月26日、ゲームメーカーのテクモは、東京・市ヶ谷のアルカディアホテルでヨーロッパプレス向けの記者会見を行った。これは7月から欧州で販売するPS用ソフト『DEAD OR ALIVE』『モンスターファーム』『ギャロップレーサー2』『刻命館2』といったテクモのゲームを、現地の記者に理解してもらうために開かれたもの。プロモーションなどの販売戦略はSCEIが担当する。



↑記者からは「『DEAD OR ALIVE』の胸の揺れはモーションキャプチャーなのか？」などの質問も飛び出した

Topics
クリエイターの優れた企画を発掘・作品化

4月7日、（株）ギャガ・コミュニケーションズと（株）クリーク・アンド・リバー社がクリエイターの企画の作品化を目的として立ち上げた「CR-GAGA」プロジェクト制作発表が、東京・大手町KDDホールで行われた。応募総数198通の中から選出された第1回作品化は、フル3DCGムービー／フィギュアアニメーション『VISITOR』。当日はプロモーションビデオも上映され、作品の一片が紹介された。



↑『VISITOR』は脚本に伊藤和典、キャラクターデザインに高田明美を起用。クオリティの高い作品に期待大

Event
東京ゲームショウ春過去最高の人出

3月20～22日まで、千葉・幕張メッセで開催された国内最大のゲーム展示会「東京ゲームショウ'98春」の来場者数が、過去最高の14万8,000人を記録した。新作ゲームソフト450タイトル以上が出展、徹夜組が出るほどの盛況ぶりだった。しかし、会場の拡大に伴い、人の列によって通行が遮られたりすることがあった。家族連れなど、来場者への配慮がまだ不十分という印象は否めない。



↑来場者からは、地方の都市でも開催して欲しいとの要望が数多く聞かれた

Event
女性客が多数来場サイキックジャンキーフェア

女性格闘ゲームファンに根強い人気を誇る『サイキックフォース』（タイトー）のOVA発売記念イベント「サイキックジャンキーフェアIII」が、4月5日に東京・六本木ヴェルファーレで開催された。OVA2巻の先行上映、ゲストとして駆けつけた声優の関智一、津久井教生によるトーク＆ライブのほか、声優と来場者によるバーンとキースの生アフレコ大会では、アドリブの連発で会場は爆笑の渦に包まれた。



↑美麗ソニアから、筋肉隆々のゲイツまで、コスプレ大会は感嘆の声続々

Topics
『ゼルダの伝説』今秋に発売延期

ユーザーの前評判も高かったN64用ソフト『ゼルダの伝説 時のオカリナ』（任天堂）の発売が、今秋に発売延期となった。当初4月発売の予定だったが、任天堂では「ユーザーの満足できる内容作りを追究した結果、発売延期を決定した」としている。期待していた人にとって発売延期は残念だけど、次世代ワールドホビーフェアなどで発表されたもの以上の仕上がりに期待しよう。



↑リンクの新たな冒険が楽しめるシリーズ最新作。果たしてN64の『ゼルダ』の出来映えはどうなるのか？

RECRUIT

CMで30秒では語りきれないので、この場をかりて、とことん言わせていただきます。

リクルートとことんCM勝負篇



私って、旦那より
勝負強い。
その才能は、
ゲームの攻略で
花開いた。
「また勝っちゃった」



ゲームを選ぶ・
楽しむなら、
『じゅげむ』



その実力で
有利な貯蓄、
はじめてみた。
「また
増えちゃった」





「まさか家が
買えるとはねぇ」



マイホームを
探すなら、
『住宅情報』



私のとことん、
みんなの幸せ。

もっと選べる、
きっと広がる。
リクルートの
情報誌。



「あ、宝くじ」
当たりそう。

お金を上手に活かすなら、

あるじゃん

お得情報は「暮らし」も「心」も豊かにします。

「あるじゃん」は「得するお金の情報マガジン」。貯蓄や投資といった難しいマネーの世界の話を分かりやすく紹介するとともに、上手な買い物術や格安の旅行テクニック、安くて美味いお店の情報など日々の生活で得できる情報なら、なんでも載せちゃう情報誌です。もちろん日々の家計管理や節約術、貯蓄プランなども、人それぞれのライフスタイルに合わせてアドバイス。あなたのライフプラン作りのお手伝いをします。

「お金」はペットと同じです。愛情と関心を持って、面倒をみてあげればスクスク育って、期待に応えてくれるもの。一杯持っている人はもちろん、そうでない人もそれなりに、お金情報＝お得情報を集めたり、試してみたりすることで日々の暮らしは豊かになるだけでなく、楽しいものになるはずです。「いっぱい貯めて、いっぱい遊ぶ」これが「あるじゃん」流のマネー哲学。お金とのいい付き合い方、考え直してみましょうよ。

あるじゃん編集長　平原彰子



http://www.recruit.co.jp/

じゅげむ発

DigiCube Channel





山本正美氏

(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント 制作ディレクター。陽気なキャラクターの持ち主

第5回 ～ソニー・ミュージックエンタテインメントの巻～

コンビニでの売れ行きも大好調で、
デジキューブ黒川さんもウハウハで
緩んだ頬も収まらない「立体忍者活劇 天誅」
今回はその「天誅」の発売元SMEにお邪魔して、
制作ディレクターの山本氏から
「天誅」の開発秘話を仕入れてきたぞ



←「やっぱ、面白いですねぇ」を連発しながら、ザクザク斬りまくる黒川さん。辺り一面血みどろで、ご満悦の表情。

手裏剣、シュパッ、シュパッで犬がキャイ～ンって……

黒川氏(以下、黒)：僕も「天誅」プレイしたんですが、この斬新なゲーム性をよくここまで作り込んだなぁと感心しました。それに、出来が良いだけじゃなくて何か凄い「いさぎよさ」を感じるんですよ。例えば、血をあれだけドバッと出すのも冒険だったと思いますし。最近、ゲームが青少年の暴力を助長する、と悪者扱いされているじゃないですか。

山本氏(以下、山)：いや～、冒険でしたね。最初は首も落ちたりしてたんですよ。屋根からゴロンゴロンと転がってきて……。「首はやめて、血はOKにしよう」という事にしてなんとかハードルを越えたという(笑)。

黒：あと、犬とかねぇ。いきなり犬を斬るのか？　みたいな感じで(笑)。

山：ゲームショウに出展した体験版も最初に出てくるのが犬でして。来る人来る人一発目に手裏剣でシュパッ、シュパッって……、犬がキャイ～ンって死んでいくんですよ(笑)。

黒：コスギ親子も、すっごく分かり易くてイイですね。

山：ええ。「モーションキャプチャーは誰を使おうか？」「やっぱり忍者だったら千葉真一かショー・コスギだろう」って話しになりまして。ツテがあったのがコスギさん。でも凄い駄洒落オヤジなんですよ、あの人。最初に会ったときも、ツカツカっと来て「どーも、千葉真一です」って(笑)。「ニンジャってナンジャ？」とかそういうのばっかりで。

黒：スゲー、親父ギャグ(笑)。

あのアンケートは本当に最後の助けになりました

山：僕らが一番開発でテンパっていた時にデジキューブさんのモニタリングルームの集計がドカッと手元に届いたんですよ。でまた、これが痛いところいっぱい突いてるんですよ。その中から重要な部分はできる限り直しましたね。あのレポートは本当に最後の助けになりました。

黒：そういう意味ではデバッグと一緒に、いかにこのゲームが良くできるかという事もやっているわけで、メーカーさんと協力してゲームを出させて頂いてる感じがしますね。

山：デジキューブさんの評価システムは本当に秀逸と言いますか……、きっと開発されているメーカーさんにとって励みになりますよ。

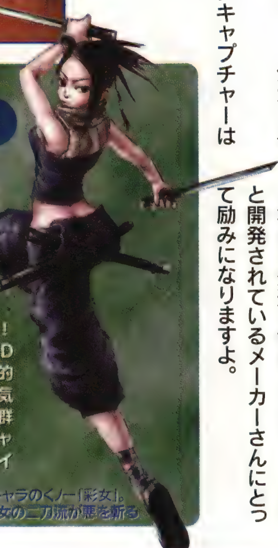
立体忍者活劇

天誅



▼PS
▼ソニー・ミュージックエンタテインメント
▼発売中
▼5800円

悪事を働く不逞の輩に、天誅を下せ！既にセールス20万本突破と大好評の3D完全忍者体感ゲーム。敵から隠れて目的を果たす、という斬新なシステムで、「気分はもう忍者」。個性豊かなアイテム群もゲームを盛り上げる。モーションキャプチャーは、ナントあのショー＆ケイン・コスギ親子が担当だ。



→プレイヤーキャラのくノ一「彩女」。今日もまた、彼女の二刀流が悪を斬る

デジキューブおすすめ 近日発売タイトル

ワールドスタジアム2



▼PS
▼ナムコ
▼発売中
▼5800円

馴染み深い名作「ファミスタ」の操作法に戻って「ワールドスタジアム」の98年度版が登場。戦国国盗リリーグ等、楽しいモードが目白押しだ。

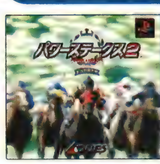
クレイマン・クレイマン ～ネバーフッドの謎～



▼PS
▼リバーヒルソフト
▼発売中
▼5800円

ゲームに登場するキャラ＆オブジェは全て粘土。ちょっと難しいパズルを解きながら、クレイメーションで描かれた不思議な世界を楽しもう。

パワーステークス2



コンビニ専売
▼PS
▼スクウェア
▼発売中
▼5800円

データを基にレース展開を予想する競馬予想ソフト。実況には杉本清を迎え興奮度UP！　入力できるデータも、よりこだわりが反映されるようになった。

サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～



▼SS
▼セガ・エンタープライゼス
▼発売中
▼6800円

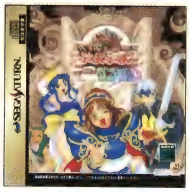
新キャラ2人を加え、あの花組メンバーが帰って来る。3種類のLIPSシステムと主人公性格変化システムの追加により、ドラマは更に盛り上がる。




探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに
好評販売中／5,800円
©1998 DATA EAST CORP.


ワールドスタジアム2
4月29日販売開始予定／5,800円
©（株）ナムコ

セガサターン


わくわくぷよぷよダンジョン
好評販売中／5,800円
©COMPILE 1998


サクラ大戦2
〜君、死にたもうことなかれ〜
好評販売中／6,800円
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1998
©RED 1996,1998


スーパーロボット大戦F 完結編
好評販売中／6,800円

ゲーム買うなら、コンビニだ。

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

DigiCube

株式会社デジキューブ
東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館　03-3444-5888（代）

話題作を次々と生み出すゲームメーカーに
編集部がおじゃましてみたぞ！

行ってみた！聞いてみた！

レコード店の片隅に置いたファミコンコーナーが今や本業！ナニワの異色ゲーム商社

日本フレックス株式会社

SS版『電車でGO！』を発売する会社とは？

発売が待たれていたサターン版『電車でGO！』がいよいよ登場する。発売元はもちろんタイトー……ではなくて大阪に本社を置く日本フレックスという会社。読者の多くには聞き慣れない社名かもしれないが、ファミコン時代から深くゲームと関わってきた会社なのだ。「もっとも当初は町のレコード兼ファミコンショップに過ぎなかった」と語るのは常務取締役の淡路輝之さん。

「私が入社した当時はレコード店だったんです。そのもっと前は昭和22年に梅田に作られたラジオ店でした。ちょうどファミコンブームが起こり始める時期で、『マリオ』が売れ『ファミスタ』が出たばかりのころ。『なんやファミコンソフトが売れとるらしいから、うちでも置こうか』ということでレコード店の一角にショーケースを置いてみたんですよ。それが結構当たったので、店をまるまるファミコンショップにし、通販もやろうと。それからさらに卸流通にまで進展したわけです。はじめのころは新品ソフト・ハードと中古ソフトも扱っていたんですが、全国展開を開始したころ『特価・中古だったらフレックス』という評価をいただいていたため急成長することができました」

さすがナニワの商人魂。時代の波をいち早くキャッチする同社の基本方針は創業時以来のものだとか。またレコード店時代、あろうことか店内にレンタルレコードのコーナーを置いたことも。「さすがにあちこちからクレームがついてやめたんですが。

ゲーム流通が変わる？それなら開発してみよう

「ゲーム制作に着手したのは、任天堂が提唱したある構想が原因。それはゲームソフトを通信で配信するというものでした。もしそれが実現すれば卸売りだけでは通用しない時代がやってきます。じゃあ作る方もやってみようと考えたわけです」

同社がまず手始めに制作したのが、ポケットタイプのデジタル・ミニゲーム。無論、この会社がやること。ただのミニゲームではない。

「ロックマン」や「P-NGU」、吉本興業のメンバーなどのキャラクターを使った売れ線ラインナップ。そして、このたび『電車でGO！』を発表。

「次はゲームボーイソフトの開発も考えていますが、機会があれば自社オリジナルブランドのゲームを作ることがあるかもしれませんね」

とはいうものの同社の事業範囲はゲームだけに留まらない。全米でその規模1500億円といわれるトレーディングカードブームを察知すれば、早々と取り扱いを始め販売開始。自社オリジナルの競馬カード『ザ・クラシック』も企画し好調だとか。この春には若者の間で静かなブームになっているグレートスケーターの発売を開始する。

ラジオ店からレコード店、そしてゲームの流通、開発へと転身した日本フレックス。世間の潮流を敏感に読みとってきた同社がゲームに関わっているうちは業界も安泰？

【会社概要】
●所在地
大阪府池田市石橋1-23-10
●創立
1947年4月1日大阪梅田でラジオ店開設。日本フレックスとしての法人登記は1989年5月2日
●資本金
１億円
●主な事業内容
テレビゲーム、デジタル・ミニゲームをはじめとするゲーム、玩具等の開発・販売・販促プランニング。キャラクターライセンスの取得とキャラクタービジネス全般。

DATA

日本フレックスはこんな会社

終戦間もない大阪でラジオ店として出発。ラジオ販売を一切やめて次はレコード。そのレコードもゲームにとって変わって全国に支店・物流センターを抱える流通業者、そしてメーカーへ。オーガニックフードや海外スナック菓子の販売も手がけたことがあるという〝何でもやる会社〟。



●教えてくれた人
常務取締役
淡路輝之氏

今月のおみやげ



デジタル占星術 ラブラブモード・愛

今日の相性占いから、ラッキーアイテムまで見事に!?あたる携帯ゲームをキミのポケットに

5名

日本フレックスから太っ腹プレゼント！

希望プレゼント名・住所・氏名・年齢・電話番号・性別・職業と、このコーナーへの感想を官製ハガキに書いて、〒105-0021 東京都港区東新橋2-12-11 電池ビル6F （株）リクルート じゅげむ編集部「行ってみた！聞いてみた！日本フレックスソフトプレゼント」係までお送り下さい。締め切りは5月30日（当日消印有効）。当選者の発表は発送を持って代えさせていただきます。



携帯ゲームがうじゃうじゃ

同社の携帯ゲームはカプコンや吉本興業などとライセンス契約したものも多い

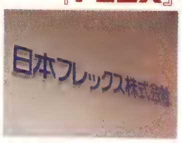


本場アメリカのトレカの卸売りや、オリジナルトレカ『ザ・クラシック』の開発も行っている



左から『目指せ・お笑いの星』、『ちいさなともだちPINGU&PINGA』、『タマ＆フレンズ』『たまひよだいすき』『試験に出る英単語』『ロックマンX』

ブランド名は『FLEX』



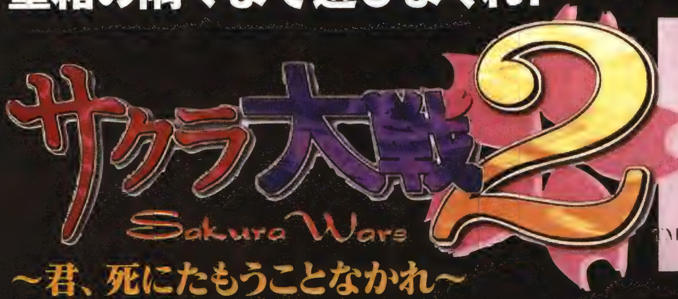
社名は日本フレックスだけど、店頭で目にするのは『FLEX』ブランドのはず

これがサターン版『電車でGO!』のパッケージ！



５月28日にフレックスというブランド名で発売される。電GOコントローラーももちろん発売！

二度目、三度目からが本当のお楽しみ
重箱の隅々まで遊びまくれ！



～君、死にたもうことなかれ～



太正浪漫絵図
第二幕

構成・文
山田 功 & 編集部

『サクラ大戦2』発売から早くも1ヶ月。クリアされた方も多くなってきている頃だろう。だけど、1回遊んだだけでしまい込んでしまうのはもったいない。今回は、このソフトの第3話までに発生するイベントを中心にお届けしよう。まだ見ていないイベントも多いはず。くり返しプレイして『サクラ大戦2』の世界を隅々まで楽しもうではないか。

『サクラ大戦2』の演出は極上のソース

『サクラ大戦2』は、多分に演出過剰なゲームだ。戦闘パートでの必殺攻撃に代表されるようなビジュアル・サウンド面での演出もさる事ながら、ちょっとしたイベントがプレイを盛り上げる重要なキーになっている。ストーリーの本筋にはまったく関係のないイベントも数多く、それらに遭遇しなくても特別何の支障もない。言ってしまえば「ムダ」な部分なのだけれど、実はこの「ムダ」こそが、世界観に厚みを増し、プレイヤーをゲームの世界に引き込むために重要なのだ。そして、これこそが『サクラ大戦2』の魅力の根幹をなす、最大の要因だといえる。

たとえば、大帝国劇場の中を移動するマップ移動画面。主人公の大神一郎がどこかに移動するごとに時間が経過するが、それと同じ時間、彼のいなかった場所でも何かが起きているかもしれず、彼の会っていない人物が何かをしていたかもしれない。これが「世界観の厚み」になり、それならその時間、別の場所に行ったら何が起きるだろう？ とプレイヤーが考えることで、そのプレイヤーは「ゲームの世界に引き込まれ」ることになる。

さらに、それを後押しする膨大な数のイベント。移動する場所や選択肢を少し変えただけで、物語の展開は様々に変化する。ひとつひとつは「ムダ」なパーツであるイベントはしかし、『サクラ大戦2』というゲーム全体にとっては決して贅肉ではなく、物語を盛り上げるために不可欠な「演出」となることがご理解いただけると思う。

もちろん、演出がそれのみで成立することなどできはしない。しっかりしたゲームシステムやストーリー、魅力的なキャラクターなどの骨子があって、初めて演出が肉付けとしての真価を発揮するのだ。そうした意味でも、演出が十二分に活かされたゲームになっているといえる『サクラ大戦2』は、単なるゲームのワクを超えたエンターテイメントとして、白眉といえる作品だ。ぜひ、くり返しプレイして隅々まで楽しんでほしい。見られなかったイベントたちを、そのまま本当に「ムダ」にしてしまわないためにも。（山城　宏）



⬆前作のクリティカルヒットは協力攻撃に進化。これも演出の一環ということができるだろう。

とにかく盛りだくさん！ たとえばこんなお楽しみが

キネマトロン



紅蘭の発明「キネマトロン」は劇場を離れた隊員との通信の他、ラジヲも聴ける。この番組も続けて聴くと面白い。使用できる機会は限られているので、聞き逃しのないよう。

●キネマトロン通信番号一覧

通信番号	通信先／番組	内容
13510	少年レッド	連続活劇ラジヲドラマ
13560	帝都ニュース	帝都の状況や天気予報
13700	李紅蘭	――
13800	神崎すみれ	――
13900	マリア・タチバナ	――
14000	桐島カンナ	――
14480	ボンパドゥール近松の運勢指南	今月の運勢

ブロマイド



売店で1話につき1枚購入できるブロマイド。全部集めると、いいことがあるらしい？ ストーリーを追うのに集中していると、つい立ち寄るのを忘れてしまうこともあるけれど、できるだけ毎回買いに行ってみよう。



第一話◆「花萌える帝都」

乙女たちの戦いが、再び幕をあける

帝撃に呼び戻された大神。さくらとアイリスをのぞくメンバーは劇場を離れていたが、新隊員ソレッタ・織姫が編入される。各種システムの紹介や操作方法に慣れるための導入部として、さまざまな要素が組み込まれているので、色々と試してみるといいだろう。

アドベンチャーパート

再会

隅田川をくだる舟の中で、川岸の桜を愛でながら酒を酌み交わす米田と大神。久しぶりの再会の席で、大神は「帝撃に帰ってこい」と告げられる。懐かしいあの顔にまた会える！

誰に会いたい？



米田に「想う相手はいるか？」と聞かれる場面では、答えた相手が迎えにくる。「いない」と答えた場合には、さくらが登場。

前作のデータがあると



前作のクリアデータがあり、米田の問いに対してエンディングを迎えた相手を答えた場合、回想シーンが挿入される。

着任

大帝国劇場に到着後、着任までの時間を使って劇場内部を見て回れる。さまざまな場所でさまざまな人物と出会うことができるので、隅々まで歩いてみるといいだろう。

2階ホール



ホールとサロンの間を歩いているとアイリスに会う。話をする前に「リボン・髪・ジャンポール」を見ると信頼度アップのチャンス。

隊長室

着任後の着替えシーンはダブルLIPSとタイミングLIPSの複合型。服をたたむのと髪をとかすのが信頼度アップのポイントとなる。

2階空室



前作では副司令のあやめの部屋だった場所。前作のデータがあると、再会のシーンと同様、回想シーンを見ることができる。

支配人室

事務局で着任届を書いてから立ち寄るとマップ移動シーン終了。入室する時間によって、米田のセリフは3段階に変化する。

その他のイベント

中庭●さくらとの会話。LIPSにより信頼度アップ。
売店●事務局に行ってから寄るとブロマイド購入可。
遊戯室●部屋の外でさくらとアイリスが会話。

夜の見回り

着任最初の夜。さくらの誘いで劇場内の見回りに出る。「眠いんだけど」を選ぶと見回りをしないで翌日へ（さくらの信頼度ダウン）。織姫を誘えるかどうかでイベントも変化する。

隊長室



冒頭の米田との会話の中で、さくらとアイリス以外を選択した場合、キネマトロンでの通信の最後に通信番号を教えてもらえる。



織姫の誘い出しに成功するための最短コマンドは「話す（アイコン）」「単刀直入に」「気分転換になる」「10時まで」。

成功

織姫・さくらと





部屋では、織姫がなにやら考えているようなしぐさをみせる。玄関（または来賓用玄関）ではさくらの信頼度アップのチャンス。

音楽室と1階客席では大神の知識が試される。織姫の部屋では彼女が中に篭ってしまうが、あわててドアをあけたりしないこと。屋根裏

失敗

さくらと二人で



テラスで、銀座の街の灯をみつめるさくら。ここでは彼女の心境を聞くことができる。織姫がいる場合には別のイベントになる。

衣装部屋



アイリスとのかくれんぼ。クリックLIPSで探す。時間内に見つけることができれば、アイリスの信頼度がアップする。

その他のイベント

さくらの部屋●織姫に「のぞいてみたいか？」と聞かれる（織姫と一緒の場合）
アイリスの部屋●部屋の中にいない（共通）
舞台●織姫を翌日の稽古に誘う（共通）

戦闘パート



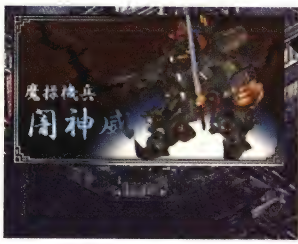
突如、夜の銀座に現れた謎の敵。街を破壊しているのは、前作で滅びたはずの黒之巣会の尖兵、脇侍・改だった。命令を無視してひとりで出撃してしまった織姫を追う花組メンバー。新しい霊子甲冑「光武・改」と織姫の「アイゼンクライト」の初陣はこうして幕をあける。

初の戦闘では



光武の操作方法を「覚えている」なら問題ないが、自信がないときや前作を知らない場合には、さくらに「教えて」もらうことができる。この場合、最初の1ターンはさくらたちの光武を自分で操作できないので注意。「かばう」「隊長」「通信」「上空」などの特殊なコマンドや、それぞれの光武の性能（移動力や攻撃射程、範囲など）の違いは、このマップで把握しておこう。敵の数もそう多くないので、色々と試してみることができるだろう。

ボス戦 対 闇神威（葵叉丹）



攻撃力はあるが、通常攻撃を一体のみ対象で攻めてくるので、それほど脅威にはならないだろう。複数の敵を同時に攻撃できるアイリスと織姫には脇侍・改の掃討を担当してもらい、闇神威は大神とさくらで対処するといい。おすすめの隊長コマンドは「山」。多少のリスクの可能性を無視すれば「火」コマンドで攻撃力を上げ、脇侍・改を一切無視して闇神威に集中。必殺攻撃&通常攻撃で、2ターンで倒してしまうことも不可能ではない。

TIPS 誰をかばう？



必殺攻撃すら無効にする「かばう」コマンド。かばった相手の信頼度も上がるので、あえて攻撃を受けさせてかばうテクニックも。

TIPS 気合ゲージのスキをつけ！



あと1回で敵の気合ゲージが一杯になるところで攻撃中止。通常攻撃をさせてから一気に倒してしまう。敵のHPが少ないときに有効。



第二話◆「アイリスの手紙」前半

もうひとりの新隊員・レニ登場

織姫に続き、新たに配属されてきたレニ・ミルヒシュトラーセ。機械のように冷静で正確な判断力を有してはいるが、いっさいの感情を表に出すこともない。また、レニとは対象的に魅力的で人間くさい女性、サキも登場。このあたりの対比も面白いかもしれない。

アドベンチャーパート

歓迎会準備

レニの歓迎会の準備のために劇場内を移動。誰の手伝いをするかで目的が変わるので、時間の進行に注意しながら歩いてみよう。時間限定で発生するイベントも登場する。

織姫の部屋



なかなか上がらない織姫の信頼度を上げる機会のある貴重な場所。カーテン、絵画を見るのがポイント。余計なことはしないこと。

アイリスの部屋



ぬいぐるみを見ると、新しく増えたぬいぐるみの名づけ親になることができる。カッコいい名前をつけてあげると信頼度アップ。

テラス



アイリスが何かを思いつく。聞いても答えてくれないけれど、後のイベントで「ああ、このことか」と気づくことだろう。

サロン～階段前





さくらに織姫の居場所を聞かれる。「音楽室」「織姫の部屋」「屋根裏部屋」のうち、最後に織姫と会った場所を教えればOK。会っていないときは黙っている。その後、いずれかの階段の前で会えたかどうか確認できる。屋根裏部屋のときは反応が変わるので注意。

来賓用玄関



サキ登場。出会うと、後にさくらの信頼度が下がる。もし回避したければ「さくらの手伝い」をし、売店へは2階経由で移動するとよい。

作戦指令室



米田に、敵への対処法についての考えを尋ねられる。12:30までの時間限定イベント。以後、米田は支配人室に移動する。

事務局



由里のウワサ話を聞くとき、マリア・すみれ・カンナのいずれかのブロマイドを持っていると、キネマトロンの通信番号を聞ける。

倉庫





クリックLIPSで飾り付けの道具を探す。品物は3種類の中からランダム。全て見つかると大成功。目的の品物が見つかると終了する。

その他のイベント

- 浴室●アイリスに「広いお風呂で泳ぎたくならない？」と聞かれる
- 音楽室●織姫とイマジネーションの高めかたの話をする
- 屋根裏部屋●織姫が何かしているが、話しかけてもごまかされてしまう

戦闘パート



葛谷に現れた敵を迎撃するのが目的となる。ここで初めて作戦立案が発生、決定した作戦によって、敵の数やアイテムの位置が変化するので、作戦に応じて対応を変えていこう。初参戦となるレニのアイゼンクライトの性能は、この戦闘の中で把握していくように。

作戦 攻撃重視



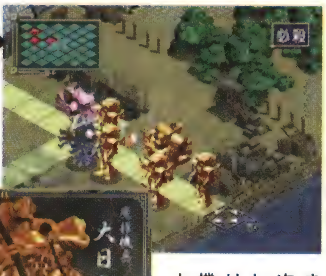
攻撃重視を選んだ場合、戦闘に先立って飛行船翔鯨丸からの援護射撃が行われる。これにより、敵の脇侍・改のうち長距離攻撃を行う口型甲のほとんどが撃破されるので、速攻でクリアしたいなら、こちらの作戦がおすすめ。マップの奥にある砲台は、レニに破壊させるようにすれば安全地帯も広くなる。砲台は全て破壊する必要はなく、脇侍・改だけを全滅させればクリアとなるので、片側3つだけを破壊して、あとは脇侍・改の殲滅にあたるのも効果的。

作戦 防御重視



こちらの作戦を選んだ場合、戦闘に先立って翔鯨丸から補給物資が投下される。マップ上に投下されたコンテナを攻撃して破壊すると、中から回復アイテムの「圧縮蒸気」が現れるので、その上に乗ればOKだ。こちらも砲台の破壊はレニが担当、隊長コマンド「風」で移動力を稼ぎ、砲台の死角を移動しながら脇侍・改の撃破にあたろう。離れた敵を攻撃できるアイリスや織姫、さくらの必殺攻撃を中心に「かばう」コマンドを折りまぜるといい。

ボス戦 対 大日剣（黒鬼会・金剛）





まず行動の順番を確認し、大神の次に行動する相手を「かばう」。そして、ふたりで大日剣の近くに寄り、残りのメンバーはその場で待機すると、1回目の必殺攻撃はノーダメージでかわすことができる。敵は大神を中心に攻撃してくるので、蒸気を吹き出している回復ポイントに大神を配置するといいだろう。ここでもおすすめの隊長コマンドは「山」。攻撃力の高いボスを相手にするときは「山」＋「防御」の組み合わせが有効になる。

← 後半へ続く

第二話◆「アイリスの手紙」後半

誰知るや、水辺に咲く一輪の花の悲しみを

戦闘で中断されたレニの歓迎会のやりなおしの中、織姫の発言で傷ついたアイリスが失踪。なんとか捜しあてた大神は、普段は明るくふるまっているアイリスの内面に秘められた寂しさを知ることになる。彼女の両親にあてた手紙の内容は、十分に考慮して決めよう。



アドベンチャーパート

アイリス捜索

失踪したアイリスを捜して劇場内を歩く。サキのイベントが発生するまでは、アイリスを見つけることはできない。早解きなら「大道具部屋」「屋根裏部屋」が最短。

1階ロビー



アイリスを探すさくらと遭遇。タイミングL・P・Sで、アイリスの落ち込んでいた理由を推測できる。10:00～10:25の時間限定イベント。

支配人室



米田から「人間は見た目がすべてではない」と諭され、明るく見えるアイリスも、内に秘めるものがあることを知らされる。

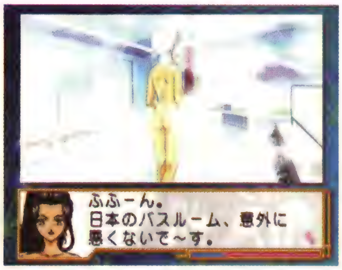


大道具部屋



サキに相談を持ち掛けられる。立ち寄らなくても10:30になると自動発生。現場をさくらに見られるが、ここで信頼度を下げないためには足に触れたり胸を見てはダメ。最短コマンドは「話す（3回）」「右手を見る（2回）」「右手を取る」。

浴室



織姫が入浴中。すぐに逃げ出せば見つからないが、見つかってしまった場合、楽屋前のイベントに変化あり。10:15までの時間限定。

楽屋前

楽屋より奥に行こうとすると、衣装部屋から出てくる織姫を目撃。普段と違う面持ちで何かを捜している様子。10:25までに限定。



さくらの部屋



サキとのイベント後に立ち寄るとイベント発生。誤解を解くために無理にでも引き止めると信頼度がアップする。

格納庫

レニがアイゼンクライトの点検中。邪魔せずに去ろうとすると、無表情だったレニの笑顔を見ることができる。10:30以降に発生。

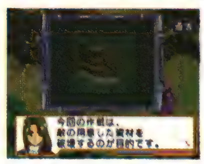




その他のイベント

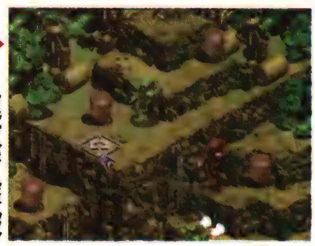
テラス（10:25まで）●レニを見かけるが、声をかけると投げ飛ばされる。
サロン（10:00ジャスト）●さくらと会話。片付けをまかせる。
織姫の部屋（10:35以降）●織姫と会話。風呂をのぞいていると話してくれない。

戦闘パート



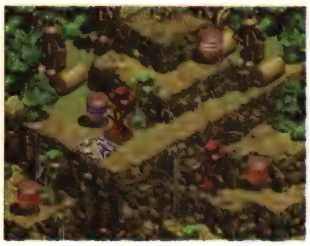
渋谷で不可解な動きを見せている敵・黒鬼会を発見。この動きを封じる。ここでの作戦は、どちらも輸送中の物資を破壊するのが目的となる。敵は次々に現れるので、可能な限り素早く目的を達することが求められる。

作戦



速攻で撃破

初期配置の敵の数は少ないが、破壊すべき物資の数が多く、しかも破壊すると敵が現れるものもあるので、こちらの作戦の方が難易度は高め。高低差を無視して移動できるアイリスに「かばう」コマンドをかけて単独行動させ、物資を破壊することに専念させると比較的簡単。残りのメンバーは、低い位置にある物資から順に破壊していくといい。複数の目標を攻撃できる織姫の活躍にも期待できる。おすすめの隊長コマンドは「風」。



様子を見る

配置される敵の数は増えるが、破壊すべき物資に印がついているので、結果的にはこちらの方が早くクリアすることが可能。この場合でも、基本方針は変わらない。「風」コマンドの実行中は防御力が低下するので、可能な限り実行コマンドに「防御」を折り混ぜたい。耐久力が下がったら、回復物資の入っている白い印のコンテナを破壊するか、回復コマンドを利用するといい。アイリスは必殺技の回復より物資の破壊に専念させよう。

ボス戦 対智拳（黒鬼会・木喰）





智拳の必殺攻撃は、オプション兵器の「円空」の気力を100％に高める技。4つの円空による必殺攻撃を全て受けるのは厳しいので、素早く破壊してしまいたい。また、通常攻撃のミサイルは攻撃範囲が広いので、複数の機体がダメージを受けることを覚悟しよう。方針としては、できるだけ早く地形の低い場所に追い込み、必殺攻撃で一気に倒してしまうこと。織姫とアイリスには、高い位置で円空の破壊に専念させるといいだろう。



第三話◆「あぁ、お見合い」

金と彼女を秤にかけりゃ、傾く先は…

米田狙撃の凶報に続き、財界からの援助金の一斉打ち切り。帝撃最大のピンチの中、沖縄での修行からカンナが帰ってきた。しかし、その一方ですみれの政略結婚の報せも！　見合いを阻止すべく、帝撃は神崎家を目指す。

アドベンチャーパート

隊員を元気づける

暗い雰囲気に包まれた大帝国劇場を、米田狙撃に沈む隊員たちを元気づけるべく歩く。いつ話し、いつ引くかのバランス感覚が、信頼を得るために求められる。

2階ホール



さくらとアイリスの会話に遭遇。アイリスをはげますことでさくらも元気づけられる。しかし、その後テラスに立ち寄ると…

テラス



屋根裏部屋



織姫が何かをしていたらしいところに遭遇。この後、彼女は自室でシエスタに入る。また、空室の前で出会い、心境を聞かれる場面も。

鍛練室



トレーニングを終えたばかりのレニと遭遇。米田の狙撃にも冷静なレニに反論するが、逆にたしなめられてしまう。

まだまだ『サクラ大戦2』

プレイするほどに新しい発見のある『サクラ大戦2』。駆け足で第三話までを紹介してきたが、いかがだっただろうか。おそらく、知らないイベントも多かったのではないかと思う。もちろん、これで全部のイベントを紹介したわけではないし、この先にはまだまだたくさんのイベントが発見されるときを待っている。一度クリアした方も、ぜひもう一回、いや、何回でもプレイして、隅々まで楽しんでみてほしい。それだけの奥深さと、魅力を兼ね備えたゲームなのだから。

蒸気演算室



格納庫



「せっかく帝撃に配属されたのだから」とあちこち見て回っているというサキに遭遇。確かに珍しいものではあるけれど…

その他のイベント

中庭●悲しんでいるアイリスに話しかけ、元気づける。
隊長室●紅蘭・マリアと通信。事実を告げれば紅蘭の信頼度アップ。ごまかして安心させればマリアの信頼度がアップする。
テラス●悲しみを隠しきれないさくらと遭遇。見たり話したりせず、その場を去ることで信頼度アップ。



戦闘パート



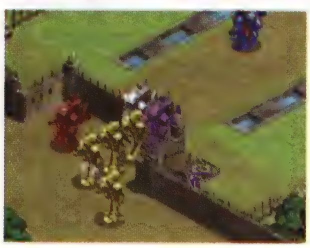
神崎家を黒鬼会が襲撃。このマップは屋敷に入った方法によって若干の違いが生じる。カンナが門を破壊すると反対側は閉まったままになり、加山が開けたとき は両側が開いている。どちらが有利かは一目瞭然だ。

作戦　敵を掃討する



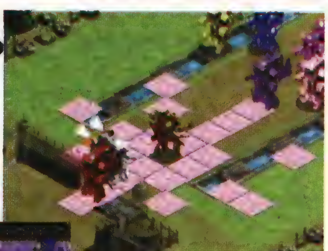
門の内側の敵を全て排除する。「風」作戦で一気に門の開いている部分に立ちふさがり、残りのメンバーで内部の敵を倒していくのが基本方針。敵の数が多いので、多少時間がかかるかもしれない。すみれの必殺攻撃や、使用できればカンナと大神の合体攻撃などを敵の密集している場所で使用し、広範囲の敵を一気に破壊してしまうといい。門をふさいでいる機体は攻撃を受けやすいので、作戦を「山」に切り替えるのを忘れないように。

人々の安全を確保



屋敷の中の人々の脱出が完了するまで、屋敷に敵を近づけないようにする。門をふさいでしまう方法はこちらでも有効だが、手近な敵を破壊しながら門に向かわないと、敵を屋敷に近づけてしまうことになる。「火」作戦で確実に敵を仕留めながら前進し、門をふさいだら「山」作戦で防御。あとは近づいてくる敵を撃破しながら時間をかせぐといい。攻撃力と持久力の両面が必要になる、若干難易度の高い作戦といえるだろう。

ボス戦　対八葉（黒鬼会・土蜘蛛）





八葉の必殺攻撃は、有効範囲がクモの巣のような特殊な形をしている。網にかからないように気をつけよう。おすすめの作戦はすみれに「かばう」コマンド。「風」作戦で一気に敵に詰め寄り「合体」攻撃でザコをまとめて破壊してしまう。「かばう」の効果で八葉の必殺攻撃をやり過ごしたら、全員で近寄って一気に集中攻撃。早ければ2ターン以内で倒すことができる。ADVパートで、すみれの信頼度を上げておくことを忘れずに。

男のロマンをひっさげ あの男が帰ってきた!!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR™ SOLID

メタルギアシリーズ最新作『メタルギアソリッド』が、先日の東京ゲームショーで一般に公開された。まだまだ開発途中のメタルギアソリッドだが、ハードな仕上がりの片鱗を垣間見せてくれる。さあ、あの男が帰ってきた。

渋谷洋一の『メタルギア　ソリッド』最速プレビュー



さあてと女子供の時間はもう終わり

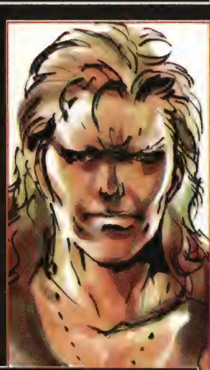
冒頭から、あの男が、あの男がって、一体どの男が帰ってきたんだ!!

という人もいるかと思うが、うるせえ、黙って読んでろ!!といきなり読者に息巻いてみたくもなるゲーム。それが、メタルギアソリッドだ。

ときメモとかの恋愛シミュレーションなどと、へなちょこのコンニャク野郎(俺にいわせれば)向けのゲームを大量生産しているかと思いきや、こうしたハードな正統派ゲームを出してくるあたり。コナミの懐の深さというか、良心というか、なんというか、う～む、日本も安泰だ。

なにいってるかわからなくなってきたが、ヘナヘナになるのも気持ちいいけど、ビシッとシャキッとするのもたまにはいいぜ!! ってことだ。

暗号名はソリッド・スネーク

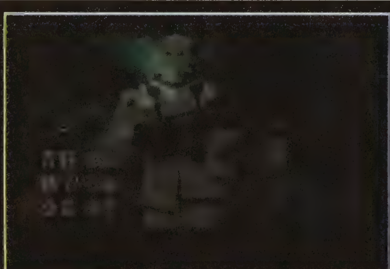


Story

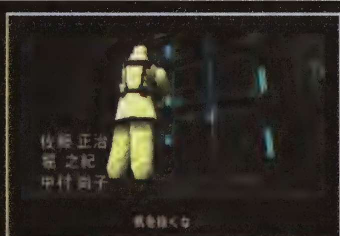
21世紀初頭、アラスカ……
フォックス諸島沖にある核兵器保存庫をテロリスト達が占拠!
「我々は核兵器保存庫を抑えた。準備は完了した。いつでも核を発射できる」
21世紀最大の危機に対処するため、元フォックスハウンド部隊の隊員ソリッド・スネークが呼び出され、極秘裏に任務が下る。
核兵器保存庫に単独潜入せよ。

オープニングのデモからして きてるぞ!!

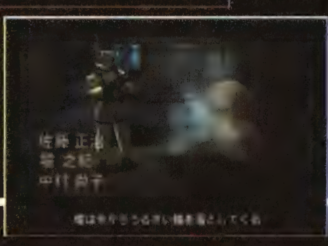




⬆核兵器保存庫に単独潜入、テロリストを排除、基地を武装解除せよ。



⬆もうすでにタイムリミットは18時間と迫っている。急げ、スネーク。



⬅敵は遺伝子治療を受け、強化されたゲノム兵、そして部隊の精鋭達。

ハードボイルドな雰囲気が胸に染み入る

それでだ。あの男というのは、主人公のソリッド・スネークであることはいうまでもないが、あえていうならもうひとり。そう、小島秀夫監督だ。

今回も小島作品ならではの重厚なテーマ、人間ドラマ、起伏に富んだシナリオが期待される。渋いオープニングのポリゴンデモを観れば、その期待がグッっと真実味を帯びて実感として伝わってくるはずだ。

しかし、女の子にいわせれば、なにこの、暗くて汚いムービー。下手するとそこまでいわれかねないが、それがいいんだよ!! と強く訴えてもわからないんだろ～な～。

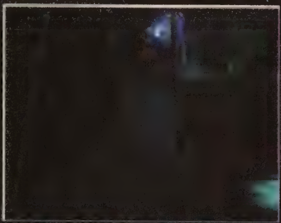
そう!このゲームには女にゃわからん、男のロマンが秘められている。今どき珍しいゲームだからこそ、今やる価値がある。

敵に見つからないように潜入せよ!!

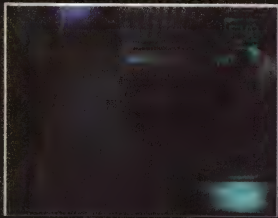
スパイさながらの緊張感が錯綜する

基本的に、敵に見つからないように潜入する。というのが、プレイのスタンス。やみくもに突進して、ジャンジャンバリバリ撃ちまくってブッ殺しまくるってゲームじゃない。あくまでも渋く、クールに潜入し、敵との戦いも必要最低限にとどめ、装備や武器を入手し、作戦を実行する。

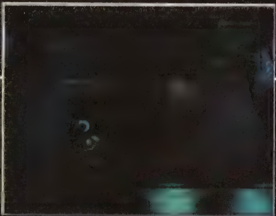
施設に潜入するのは、ソリッド・スネークひとりだが、ハイテク通信の情報交換による強力なバックアップがついている。以前スネークが所属していた部隊で指揮をとったこともある司令官、人体改造の権威である美人ドクター、そしてレーダーや情報処理の専門家、メイ・リン。彼らと協力しあって目的を達成するのだ。



⬆右上に表示されるレーダーで、敵の位置と視界を確認。慎重にいけ。

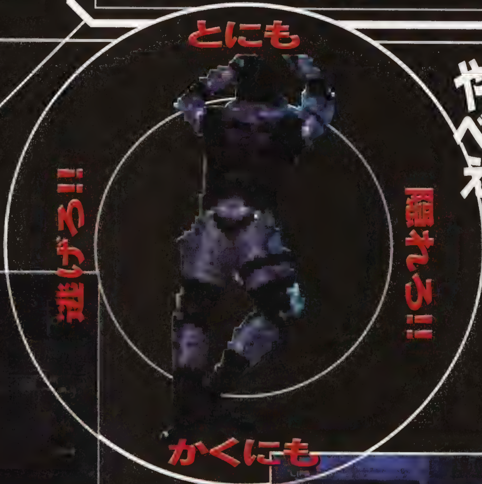


⬇狭い通路を抜けたり、物音をたてずに行動するには、ホフクが基本。



⬅暗やみにじっとしていれば、意外と気づかれないものである。

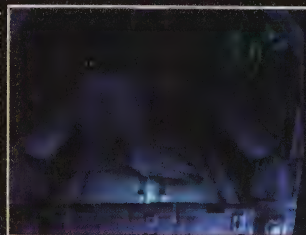
コソコソ



うわぁやべぇ



⬅ルパン三世のオープニングシーンを彷彿する。見つかった。逃げろ。



➡おっと、車の中にアイテム発見!!ここで一旦待機、様子をうかがえ。

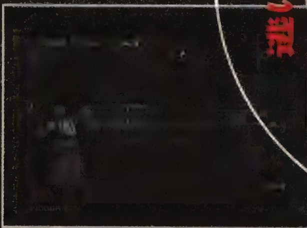
にげろおおお



⬅ときにはダンボールを被って、チョコマカ移動する。ちょっとマヌケっぽいが、任務実行のためだ。

ときにはアイテムを駆使して戦う

スネークが大好きなタバコ以外、防具や武器などのアイテム類は一切現地調達。武器を入手しても弾がないと話にならないので注意!!



➡スコープで遠くの状況を把握。状況によっては司令官らと相談する。



⬆アイテムはいくらでも持てるが、装備(使用できるアイテム)はその中のひとつ。タバコは吸いすぎると体力が減る。



⬅主力ウェポンのソーコムピストル。レーザーサイトでロックオン。

イカシまくるメタルギアソリッド 気になるインプレッションは次だ!!



かわいこちゃんのバックアップ!! これがないとね

スネークをサポートする女性陣は、みな美しい。命がけの使命だし、やはりそうじゃないとね。ボンドガールも美女揃い、スパイは基本的にモテモテじゃないとならんのか。なんでもこの作戦が成功したら美人ドクターのナオミさんを"調べて"いいらしい。なんとも夢のある話ですな。通信担当のメイ・リンもかわいいし、やる気満々だぁー!!

ゲームをクリアしたらドクターを調べるミニゲームがあったりして。ないない。

ときに夢は夢で終わったほうが、いいときもある。かも。たぶん。



メイ・リン

アフレコも快調に進行中



⬅アフレコも順調に進行している模様。メイ・リンの声は桑原法子さん。

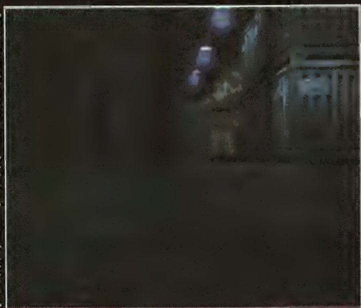
イカスぜ!! ソリッド!! 俺が感じたこだわりポイント

さてこのページでは、実際にプレイしてみて感じたイカスポイントを俺なりの視点とセレクトとでかいつまんで紹介していく。まだ実質2ステージ分しか遊ぶことができないが、メタルギアソリッドの魅力の片鱗は感じとれた。

ひとこと"映画好き"では終わらないゲーム性

スタッフの紹介が、ゲーム本編に進行しながらも、たんたんと表示されていくあたり映画好きなんだなあ、と感じさせる。またデモ中の字幕もルビが、単に読ませるものでなく、陽動作戦はフェイントオペレーション、重攻撃ヘリはガンシップと、英語で解説されている。そして実際の台詞はそのときどきに応じて、日本語読みだったり、英語読みだったりする。なんとも劇画ゴルゴ13を読んでいるような気分だ。また戦争や社会問題における国名、組織名、兵器など、可能な限り実名を使って、大人の鑑賞にもたえうるつくりがなされている。

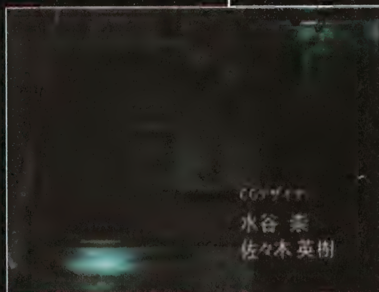
そしてそれらが、単にオタクの自慢みたいにだざく並べられているだけでなく、きちんとゲームになっているのがいいね。またそこんところが、小島作品の魅力でもあるのだ。



➡残念ながら、メタルギアシリーズはこれで完結。小島作品がこれで最後にならないよう、皆ちゃんと予約して、たくさん買うように(余計な心配です)。俺も買うぞ!!

ムービーとの格差を徹底解消した導入シーン

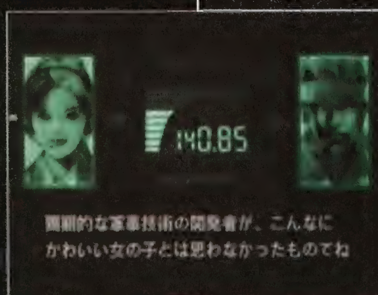
デモからゲーム本編へと、すんなり移行するように配慮されているのがうれしい。ムービーって、冷めた見方しちゃうと、ムービーならなんでもできる。だからすごくて当たり前。なんて考えたりもする。だからあえてリアルタイム3Dポリゴンで、みせてくるほうが深いというか、ウソがないというか、とにかくスッキリした感じがする。すごいムービーがみたくないわけじゃないが、こういうデモ、ほめる奴がいてもいいと思う。



⬆導入のデモだけでなく、イベントや途中のデモすべて、ゲーム中の3Dポリゴンで表現、徹底しているぜ。

どうなるこうなるセーブ時の緊張感!?

セーブするときには、いちいち指定された周波数にあわせて通信する。糞した後、ケツを拭かなくてもいいほどにまで発達した便利指向の世の中で、この面倒臭さが、最高にグッド。鼻糞ほじりながらでも楽々プレーできちゃうゲームが氾濫する中、かなり粋だ。ここらへんはやはり、キーボードでコマンド入力なんて、歴史のあるゲームだからこその発想ではないだろうか。



⬆俺としては周波数を間違えたら、データが吹き飛ぶくらいのペナルティー、緊張感がほしいね。ああ緊張してえ。

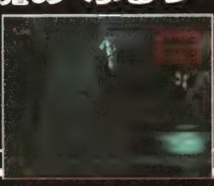
アナログコントローラーでぶるってみました

敵に発見された!!



⬅敵に発見されると振動。モニターから目を離していてもOK。か?

断末魔の"ぶるっ"



➡完全に死んだ。と思ったときに、断末魔の"ぶるっ"が一発きます。

今どきのゲームなので、当然アナログコントローラー対応になっている。敵に発見されたとき、敵に弾丸を撃ち込まれたときに、ぶるぶる振動する。小便した後に、ぶるっとくるあんな感じがするのは、俺だけだろうか。小便がちかくなったような気がするのも俺だけだろうか。それはさておき、アナログスティックの操作はなかなかいいっすよ。



アナログコントローラー

●PS●コナミ●アクション●9月3日●6800円

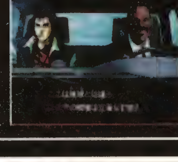
発売日までにおさらいしておこう

1987年	MSX	メタルギア
1990年	MSX	ソリッドスネーク
1992年	PCエンジン	スナッチャー



⬅謎の敵、スナッチャーを狩るジャンカー。スリル満点だ。(画面は、SS版のものです)

1995年	3DO	ポリスノーツ



⬅製薬会社の不正を追求する男の物語。映画を意識した演出が光る(画面は、SS版のものです)

「メタルギアソリッド」の発売日は9月3日。かなり先だ。というわけで、前作を知らない人は、この期にやっておいたほうがいいだろう。知っている人もおさらいな感じで、やっておくのもよし。スネークが一体どんな人物なのか、小島秀夫ワールドとかがどんなものなのか、事前に知っておいたほうが感情移入しやすい。

スーパーロボット大戦F 完結編

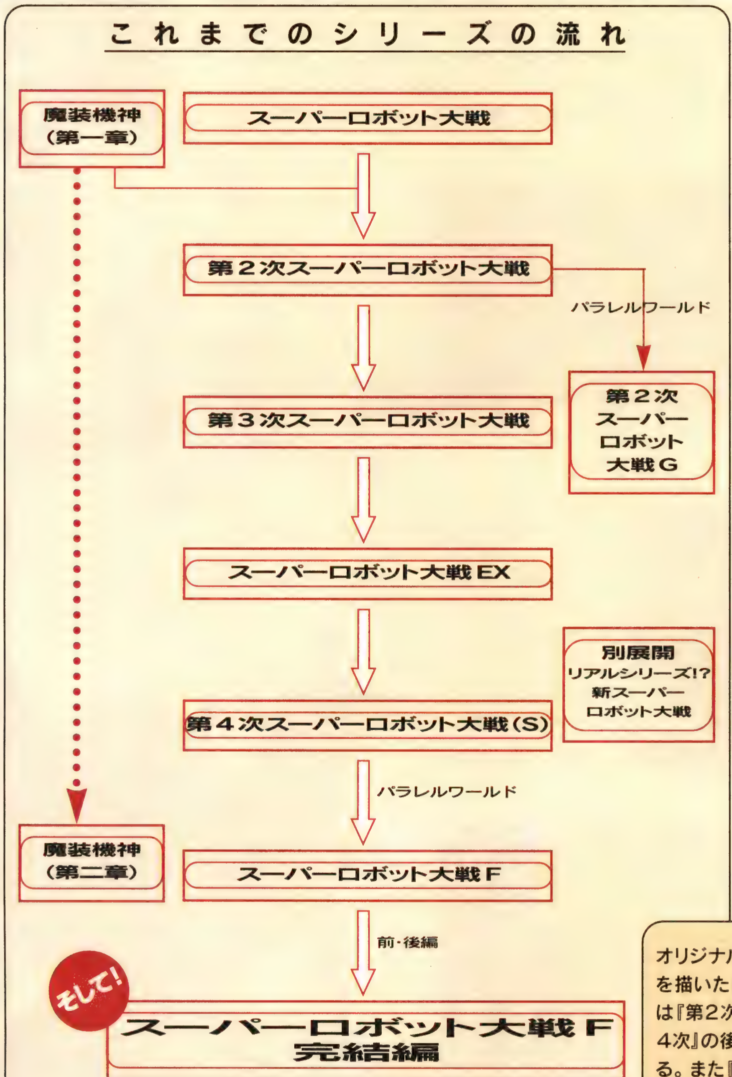
構成・文／加藤明洋
写真／早崎太郎

●SS●バンプレスト●シミュレーションRPG
●98年4月23日発売●6800円

超もの知り大百科



ついに『スーパーロボット大戦F完結編』が発売！　この作品で一応の完結を迎えるということで、総決算の意味を込めて今一度シリーズの歴史や魅力に迫ってみよう。グッズ情報も満載、これでアナタも『スパロボ』フリーク!!



オリジナルキャラクター達の活躍を描いた『魔装機神』の第一章では『第2次』の前、第二章では『第4次』の後のエピソードを綴っている。また『新』は、他のシリーズとは違う世界観で描かれている。

First Operation

『スーパーロボット大戦』の歴史を知ろう!!

まずは手始めに、『スーパーロボット大戦』シリーズの歴史をおさらいしよう。ゲームボーイ版の第一作目から数えて、今回の『F完結編』で全11作品が発売されているのだ。

ゲームボーイで、記念すべきシリーズ第一作『スーパーロボット大戦』が発売されてから約10年。『第2次』ではロボットにパイロットが乗り込むようになった他、『F完結編』まで続くストーリーもここから始まっている。以降、『第3次』でパイロットの乗り換えやロボットの改造が可能になるなど、作品ごとにシステム面がどんどん改良されていった。

そして、プレイステーションで発売された『第4次S』や『新』、サターンの『F』及び『F完結編』ではパイロットがしゃべるという、アニメファンには特に嬉しい演出が施されるようになった。



⬆『F完結編』は登場作品も多く、シリーズの集大成的な作品と言える



零号機

『F完結編』の見どころを一挙公開!!

『F』では主役級のロボットがあまり登場しなかったけど、今回は違う! 序盤からおなじみのロボット達が続々と姿を見せるのだ。ファン感激!!

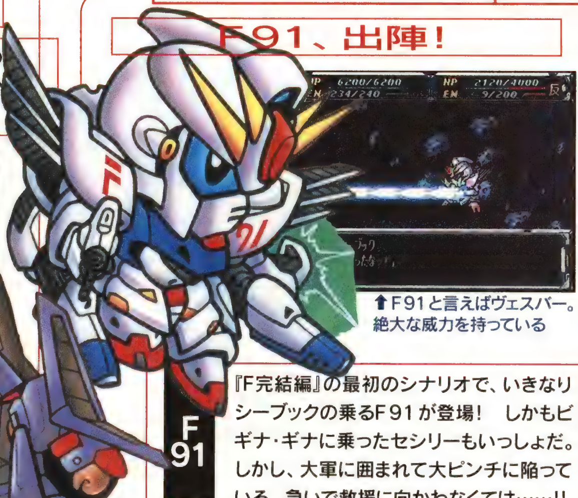
マップ兵器の快感に酔え!

マップ兵器とは、攻撃範囲内にいるすべての敵にダメージを与える武器のこと。そんな強力な武器を持つZZガンダムとエルガイムMK IIが、序盤から使えるのは嬉しい! まとめて敵を葬ると、すっごく気持ちいいのだ。



⬆エネルギーを大量に消費するけど、それに見合うぶんの効果がある

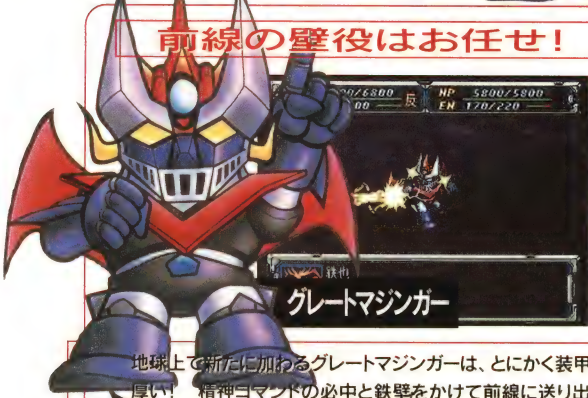
F91、出陣!



⬆F91と言えばヴェスバー。絶大な威力を持っている

『F完結編』の最初のシナリオで、いきなりシーブックの乗るF91が登場! しかもビギナ・ギナに乗ったセシリーもいっしょだ。しかし、大軍に囲まれて大ピンチに陥っている。急いで救援に向かわなくては……!!

前線の壁役はお任せ!



⬅マジンガーZと違い、最初から空を飛べるのも嬉しいところ

地球上で新たに加わるグレートマジンガーは、とにかく装甲が厚い! 精神コマンドの必中と鉄壁をかけて前線に送り出せば、大した被害を受けずに敵をガンガン倒してくれること間違いなし。強力な壁役として最適だ。

あの5体のガンダムも仲間に

『ガンダムW』に登場した5体のガンダムは、『F』では敵として襲いかかってきた。しかし『F完結編』では説得して味方にできる! いちばん最初に説得できるのは、ガンダムサンドロックに乗るカトルだ。



⬆武器の威力は高いけど、命中率が心もとない

ダイターン、カムヒアッ!

主役の1人、破嵐万丈がダイターン3を駆ってついに参戦! しかし登場シーンでは、同じマップ内にいるのになかなか助けに来てくれない。どうやらギャリソンがダイターン3にワックスをかけているらしい。ワックスって、その……頼むよ……。



⬅ダイターン3の初登場シーンでは、デモアニメーションが流れる。格納シーンもバッチリだ

マニアックなネタも満載!! スパロボフリークかわら版

●スレッガーの特攻シーン(第3次)

ドズルの乗るビグ・ザムにスレッガーが特攻をかけるという名シーンが、『第3次』に収録されている。これが発生するとスレッガーは死亡扱いとなり、以降登場しなくなってしまうのだ。しかし味方ユニットでビグ・ザムを囲むと、「悲しいけどこれって〜」の名セリフだけ発生し、スレッガーは死なない。イベントだけ見られるので、何だか得した気分。

●「バリーン」と割れるバリアとは?(EX)

『EX』でショウがオーラバリアのことを話しているとき、ミオが「バリアってあのバリーンと割れるやつ?」と甲児に話を振ってくる。ここで言うバリーンと割れるバリアとは、光子力研究所のバリアのこと。しかし、



Third Operation

ところでSD(スーパーデフォルメ)キャラって誰の発明?

『スーパーロボット大戦』に登場する、あの特徴ある2頭身キャラクターは、誰が考えついたのだろう。デザインを担当したレイアップのスタッフにお話を伺ってみた。

SDキャラクターが生まれるまで

—SDキャラが生まれた経緯を教えてください。

横井:『ガンダム』のザクとかが好きだったんですけど、元々高い頭身の絵を描くのが苦手で。でも、絵を描くからには投稿したい。そこで掲載確率の高そうな模型の雑誌に投稿してみたら、何とか載せてもらえて(笑)。そのうち編集の方と仲よくなって、SDキャラの4コママンガを描くようになったのがきっかけです。それからしばらくして、バンダイの方から「ガチャポンでガンダムをネタにしてやってみたいことがあるので描いてくれないか」という話をいただきまして。今よりも丸っこかったんですが、とにかく小さくそれでいて何であるのかが分かるデザインを、という要望を受けまして、今のような形に落ち着きました。

—最初は1人ですべて描いてらしたんですか?

横井:そうですね。当時は高校生だったんですけど、卒業したら東京に来て欲しいと。そこで、当時こういった事業を始めたばかりのレイアップに入社しました。それからは忙しくなって、1人じゃデザインが追いつかないのでどんどん人が増えていった、という感じですね。



左から、かげやまいちこさん(SDキャラ全般、『F完結編』を担当)、寺島慎也さん(BB戦士をメインに担当。『ロボット大戦』シリーズでは、オリジナルロボットのデザインを手がける、横井孝二さん(SDキャラクターの生みの親。チームでもリーダー的存在)、藤井大誠さん(学生の頃、SDのガチャポン戦士に感動して入社、メカデザイン、BB戦士担当)山田隆弥さん(元祖SDガンダムを担当、ヴァルシオンのデザインや『新』のカットインを担当)、。アットホームな雰囲気のクリエーター集団だ。

『スパロボ』シリーズにおけるSDの意味

—SD化するときは、すべて皆さんにお任せ、といった感じなんでしょうか?

山田:逆に、クライアントさんの方も各自のデフォルメパターンというものが分かってますので、例えばカードダスなら誰とか、商品ごとに指名されることはありますね。

横井:特に指名がない場合は社内でコンペを開くこともあります。

—「SD」という言葉の認知度が、非常に高くなったという感じがするんですが。

かげやま:雑誌とかでデフォルメキャラクターを紹介するとき、「SD」とよく書かれてますしね。

山田:共通言語になって嬉しいという気持ちはあります。

横井:ただ長く続いているせいなんでしょうけど、SDがただのパロディではなくなって、独自にリアルな世界観を持っている、という状態になってますけど。

—『スーパーロボット大戦』は、どう思われますか?

藤井:『新』が出たとき、ある雑誌に「もうSDじゃプレイできない」とか書かれてましたけど、「ホントにそうかな」とは思ってましたね。

山田:デフォルメだから、大きさが統一されていても気にならないと思うんですよ。リアルサイズだと、どうしても比率とかが気になっちゃう。『新』の方向性は間違っていないとは思いますけどね。



寺島:SDだから許せる、という部分はありますね。どんな組み合わせのバトルもOKですし。

山田:と言うか、画面上ではSDでもプレイヤーの頭の中では、リアルサイズに置き換えられているんでしょうね。

横井:『スパロボ』で言えばSDキャラは、小説の文章じゃないかと。プレイヤーは、それを見ながらイメージを膨らませていると思います。

—今後SDにしてみたい作品はありますか?

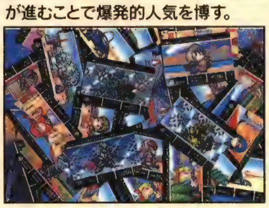
横井:世の中のあらゆるものすべてをSDにしたいと思うんですが…(笑)。できれば『スターウォーズ』や『スタートレック』など海外の宇宙モノをSDで競演させてみたいですね。



いろいろなSDキャラグッズ

※1 カードダス

カード販売機で購入できた。カードの種類によってゲームができたり、物語が進むことで爆発的人気を博す。



※2 元祖SDガンダム

カードダスや漫画などで展開したキャラを玩具化。種類は250種類以上に及び、おもちゃ屋さんの棚を占拠した。



なんで女子高生のミオがこんな古いことを知ってるんだろう?

●万丈によるブライトのモノマネ(第4次)

地上部隊のキャプテンになった万丈が、カミーユ達に「ブライトに声が似ている」と言われ、「左舷弾幕薄いぞ!」と調子に乗ってモノマネするシーンがあるけど、お気づきの通り2人の声は同じ鈴置洋孝氏だ。『F』と『F完結編』にはDVEがあるから、この場面を声つきで再現して欲しいところだけど……。

●忍は甲児が苦手(新)

これも声優ネタ。甲児に名字の「藤原」と呼ばれた忍は、「そう言われると命令されてる感じがする」と言うけど、これは甲児の声と忍の上官、葉月博士の声を同じ石丸博也氏が担当しているからだ。葉月博士は『F』のダンクーガ合体シーンに声つきで登場するので、気になる人はチェックしてみよう。

●ミサトさんはアムロがお好き?(F)

ミサトはアムロのことがお気に入り。その理由は「ピンチのときに助けてくれそうだから」とか。このネタも声優ネタだけどちょっとディープなので補足すると、ミサトの声は三石琴乃さんで、アムロの声は古谷徹氏。このコンビは、『セーラームーン』でうさぎ&まもちゃんことタキシード仮面という、カップル役を演じているのだ。二重に咀嚼しないと笑えない、非常に高度なネタ。

『スパロボ』の世界を広げるアイテムでハマれ!!

大人気の『スーパーロボット大戦』は、関連グッズもいっぱい。ファンならすかさずゲットせよ！
また更なる深みにハマりたいなら、原作や玩具系のアイテムなどもチェック!!

Final Operation

step 1 LD-BOXで原点にあたれ!!

『スーパーロボット大戦』をプレイする前に、ぜひともチェックしておきたいのは、何と言っても原作の映像だ。最近は、LDボックスやレンタルビデオ店で全話を観ることができるので、知らない作品を観ておくことをオススメする。そうすれば、ゲーム中のディープなネタにもついていけるしね。ボックス買いは値が張るけど、宝物になるし。



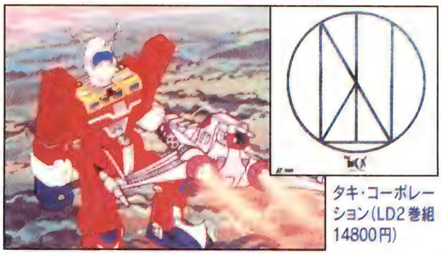
東映ビデオ（1～2巻40000円、3巻35000円）

マジンガーZ

「ロボットに人が乗り込んで戦う」というスタイルを確立した、スーパーロボットアニメのエポックメイキング的な作品。熱血漢の主人公とおてんばなヒロインなど、キャラクター設定の面でも、後のロボットアニメに与えた影響は大きい。原作は永井豪氏。

伝説巨神イデオン

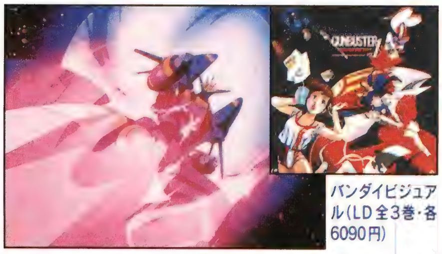
人間の生の感情やエゴを極限まで描いた、富野監督の最高傑作とも呼ばれる作品。現在は、TV版を再編集した劇場版『接触編』と、真の結末を収録した『発動編』が比較的手に入りやすい。



タキ・コーポレーション（LD2巻組14800円）

トップをねらえ！

『エヴァンゲリオン』で一躍脚光を浴びた、庵野監督の監督＋美少女作。ロボットアニメにスポ根アニメの要素を加えた、一大娯楽作品に仕上がっている。特に5～6話の盛り上がり方がスゴい。



バンダイビジュアル（LD全3巻・各6090円）

新世紀エヴァンゲリオン

日本中に大ブームを巻き起こした話題作。TV版の第弐十弐話までを収録したLDとVDが発売中で、以降は順次発売される予定。97年に公開された劇場版2本がビデオ化される時期は、まだ未定だ。



キングレコード（現在11巻まで発売中・LDは5631円）

初代『ガンダム』、ついにLD化!!



放映開始20周年を記念して、TV版『機動戦士ガンダム』の全話LDが、ついに発売される！最近の『ガンダム』作品しか知らない20代より下の人は特に、この機会にチェックしておこう。Part1は8月1日発売。初回生産商品分の予約締切は5月20日なので、お忘れなく。

バンダイビジュアル（Part1（1話～22話）・36000円
※Part2（23話～最終話）は12月発売予定
イラスト：安彦良和

step 2 関連書籍で知識をつけよう!!

ここ最近、ロボットアニメの研究本やデータ本が数多く発売されており、作品の裏側などに触れる機会が多くなったのは嬉しい限り。原作の背景を知ることができるぞ。

スーパーロボット大鑑



設定資料でロボットの歴史をフォロー。（メディアワークス／1650円）

スーパーロボット伝説・東映ロボット編

コンバトラーVを始め、ゴライオンやダルタニアスなど東映のロボットアニメのデータを一挙に収録。



バンダイ／8800円／ハイブリッドCD-ROM

スーパーロボット伝説・東映新社・サンライズロボット編

こちらはサンライズのロボットアニメが中心。ウイングガンダムなど、最近の『ガンダム』作品のデータも。



バンダイ／8800円／ハイブリッドCD-ROM

スーパーロボット大戦 大図鑑



フリガナはついているが、マニアも納得できる一冊。（エニックス／933円）

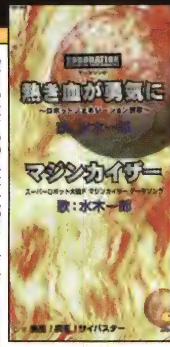


弐号機

step 3 音楽にもノリまくれ!!

原作の主題歌などを戦闘BGMで使用しているため、思わず観ていた頃を思いだしちゃうのが、『スーパーロボット大戦』のいいところ。いつもそんな気分に浸りたい人は、こんな音楽をどうぞ。

熱き血が勇気に



歌うのは、あの水木一郎だ!（ファーストスマイルエンタテインメント／1020円）

ボーカルコレクション ROBONATION.1

『スーパーロボット大戦』に登場するロボットアニメの主題歌を、水木一郎と影山ヒロノブ、そしてM－Oというファンにはおなじみのシンガーが歌い上げる！　収録されているのは『マジンガーZ』など。



ファーストスマイルエンタテインメント／2548円

step 4 オモチャでも遊ぼう!!

ロボットアニメのファンなら誰でも欲しくなるのは、やっぱりオモチャ！　最近のものはすごく完成度が高いので、遊ぶのはもちろん、ちょっとしたインテリアとして飾ってもOKだ。大人向けか高価なアイテムも多い。



超合金魂 マジンガーZ

子供達に大人気だった超合金のマジンガーZ(右)が、装いも新たに復活！　第2弾としてグレートマジンガーも近日発売予定。(バンダイ／5800円　グレートマジンガーは未定)

マスターグレード Zガンダム



究極の「ガンプラ」。ディテールの細かさは涙もの。(バンダイ／

スクランブルギャザー2



『スパロボ』がトレーディングカードで登場！（バンダイ／300円）

step 5 景品は全部集めよう!!

アーケードにあるクレーンゲームなどの景品には、『スーパーロボット大戦』シリーズのアイテムがいっぱい！　どれも非常にクオリティが高いので、見かけたらすかさずゲットするべし!!



スーパーロボット大戦 熱血合金

全長約7センチのダイキャスト製フィギュア。合金はいまも昔も子供の夢(?)重量感たっぷりだ。(バンプレスト)

アクションロボ Part2

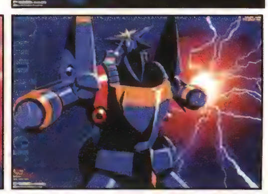


各関節が動く、リアル頭身のフィギュア。5月リリースの第2弾では、真ゲッター1など全6種類が登場。(バンプレスト)

ポスタードリーム

スーパーロボット大戦のPart2。ゲッターロボやダイターン3などが描かれたポスター。全7種類。アングルやポーズが決まっており、文句なしにカッコいい！（バンプレスト）









熱血コレクションシリーズ

ゲームと同じSDサイズのキーチェーンフィギュア。全長約5センチのミニチュアタイプ。ツヤ消し塗装バージョンもある。第5弾は9月登場予定。(バンプレスト)



スーパーロボット大戦熱血コレクション 1&2



スーパーロボット大戦熱血コレクション 3



スーパーロボット大戦熱血コレクション 4



スーパーロボット大戦熱血コレクション 5

スパロボを君に

個人的に、子供の頃からロボットアニメが好きだったこともあり、『スーパーロボット大戦』をプレイしているとついつい徹夜でプレイしちゃう。何でここまでのめり込んでるんだろう。もちろん、アニメが好きだからってこともあるけど、SDのキャラクターがすごくいいし、ゲーム的にもよく練り込まれていて遊びやすいからだと思っている。ロボットアニメは好きだけど、このシリーズをプレイしていないという人は、断言しよう、人生の1／3をソンしているぞ！

あちゃらNAVI最新ホームページアクセスランキング付き!

あちゃら ACARA

あちゃらコードを打ち込むだけで、一発アクセス!
http://www.acara.com/

一発アクセス! インターネット得マガジン

1998 6



毎月29日発売
特別定価
＊590YEN＊

得するページに一発アクセス

全国一斉発売

お試し版ダウンロードから
質問できるQ&Aページまで。
インターネットで得する ソフト&CD-ROM

現金から海外旅行まで、インターネット懸賞ガイド
厳選!お宝ホームページ一挙43本

メル友コードを使って、メールフレンドに一発アクセス!
あちゃら de メル友



つんく

接続からブラウザ、電子メールまで。初めての人でもよくわかる!

圧縮・解凍の仕方を教えて!

タダでメールを始める方法は?

どうしても接続できない!

完全保存版

インターネット Q&Aバイブル

「PIAFS」ってなに?

MONEY
- 年収アップからサイバー内職まで。在宅ワーカーSOHOの
- 豪華商品&ビッグチャンス目白押し!インターネットコンテストは今が狙い目!
- 競馬、競艇、競輪。3大ギャンブル本命・対抗・大穴ホームページ!

BUY
- ネットで得する、ビッグバン時代の保険選びガイド
- パソコン、グッチ、インテリアなど激安情報満載! とにかく安く買えるホームページはコレ!

PLAY
- インターネットは巨大なゲーセン!これだけ遊べるゲームページ大攻略

TREND
- 欲しい情報が絶対見つかる!タイプ別検索エンジン徹底活用法
- パソコン業界各社の「課長のブックマーク」大公開

LOVE & COMMUNICATION
- 式場探しから思い出アルバム作りまで、結婚式ページはこんなに便利!

キャイ～ン
「天野vsウド」
どっちがリーダー!?
国民投票、受付スタート!

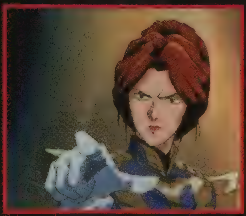
ジオン公国民のための情報源

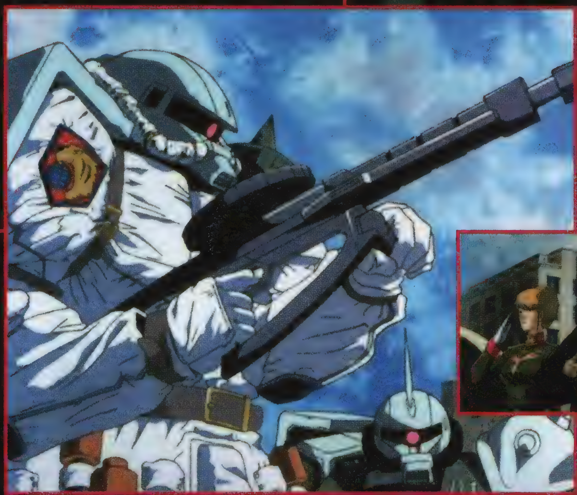
機動戦士ガンダムギレンの野望

ジオン新聞













地球を、ただ蝕むだけの連邦軍の手から取り戻せ!

スペースノイドの世を築く経緯を、ここに公開!!

●バンダイ　●発売中　●セガサターン
●戦略級シミュレーション　●6800円



➡ジオン公国の総帥ギレン・ザビ。エリートによる地球圏支配を狙う

ジオン公国とは

増えすぎた人口を宇宙に移民させるようになって半世紀が経過。地球の周りには、宇宙空間で人が居住可能なスペースコロニーが建造され、人々はそこで子を生み、育て、そして死んでいく時代が到来していた。

地球から最も遠い所にあるスペースコロニー、サイド3では「コントリズム」という、コロニーを国家と考える思想が誕生。その提唱者であるジオン・ズム・ダイクンは、サイド3にジオン共和国を成立させた。しかし国内の不穏な動きの中、ジオンは謎の死を遂げる。彼に変わってジオン共和国の実権を握るようになったのは、デギン・ソド・ザビを筆頭とするザビ家であった。彼らは独裁政治を行い、共和国から、より独裁性の強い公国へと移行。軍事国家として体制を確立していく。

そして宇宙世紀0079、ジオン公国は地球からの独立を叫び、地球連邦軍に対して宣戦を布告。1年戦争の始まりである。

よりぬき

ジオン新聞

- ・ランバ・ラル木馬を撃破（2面）
- ・連邦軍との戦力比較（3面）
- ・連邦軍の機密情報入手（4面）

オデッサ制圧

第一次降下作戦成功す



オデッサにて

⬆オデッサ制圧にわき上がる兵士たち。地球降下作戦は始まったばかりだが、この分なら他の地域も早晩制圧できるだろう。ちなみにザクが持っているのはジオン軍旗

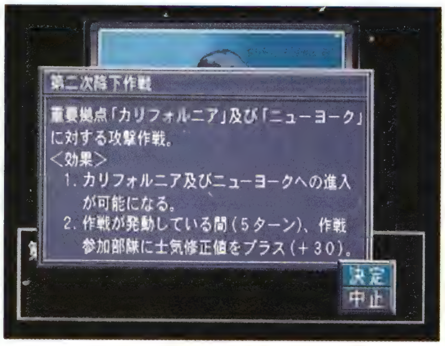
最初の作戦は、オデッサ侵攻作戦。最初からモビルスーツ（以後MS）を保有しているので、戦力的には問題ない。宇宙でも戦闘が発生しているが、HLVに収容されているMSをそのまま地球に降下させ、宇宙に残っている戦力だけで連邦勢力を迎撃。それでも、十分宇宙で勝てる。オデッサに配備されている連邦軍の戦力は、61式戦車などが主力だったので、瞬く間に敵戦力の撃破に成功。防衛ポイントを活用したため、少ない損害で勝利した。

次の目標は北米大陸か

連邦の拠点ににらみをきかせる

オデッサ陥落後、すぐさま第2次降下作戦が提案された。次の目標は、北米大陸。本来ならヨーロッパ、もしくはアジア方面の足場固めを急ぎたいところだが、北米は戦略上、オデッサに次いで重要な場所のため、ここが目標となったのである。

なぜ重要か、それは南米大陸に、ジャブローがあるためだ。言うまでもなく、地球連邦軍の本拠地であり、ここを陥とせば連邦は壊滅する。それだけにここの戦力は侮れないのだ。つまりジャブローを牽制する目的として、北米は是が非でも押さえておきたい場所なのである。しかし問題がない訳ではない。広大な地球の各所に戦力を分散され、1カ所ごとの防御力が低下してしまうのだ。我が国の国力が低く、戦力の増強も思うようにいかない状況。今後は、戦力の分岐をいかに押さえて戦い抜くかが第一の課題である。



➡次なる目標に設定されたのは北米大陸。この拠点はカルフォルニアとニューヨークの2カ所だ。作戦進行は速やかに行いたい



⬆南米には連邦軍の本拠地であるジャブローがある。ここを牽制する意味でも、北米制圧は必要だ

ニムバス シュターゼン 中佐に



敵から奪った拠点を防衛するのは非常に至難の技。それを長くに渡って死守し続けたニムバス・シュターゼン少佐が無事、オデッサに帰還したこれまでの功績が高く評価され、彼は少佐から中佐へと昇進を果たしている。

地球通信

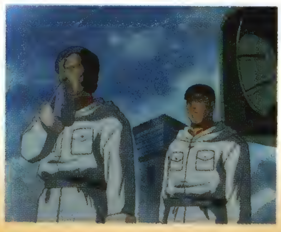
マ・クベ大佐大いに語る「これであと10年は戦える」

オデッサを手に入れたことにより、ジオン公国のネックであった資源の少なさをカバーすることに成功した。今後の展望について、マ・クベ大佐にお伺いする。

「もともと宇宙には鉱物資源が少ないため、連邦に比べて物資の面で明らかな遅れを取っていた。もちろん質は量を上回るということは、先のルウム戦役で証明されたが、物資が豊富であるに越したことはない。そのため、今回のオデッサ制圧は非常に意義深いものがある。ここの豊富な地下資源は、必ず祖国に栄光をもたらしてくれるであろう。これでジオンはあと10年は戦えるはずだ」

確かにこれで今後の作戦展開も楽になることだろう。今後どのような作戦が展開されるのか、興味は尽きないところだ。





⬆➡オデッサの状況を視察するマ・クベ大佐。豊富な資源獲得は勝利の絶対条件

連邦軍の「V作戦」キャッチ

気になる情報を入手した。MS開発で我が国に遅れを取っていた連邦軍が、ついにその開発に成功したというのだ。それだけではなく、彼らは最新鋭戦艦の開発も同時に行っていた様子。かなり強力なものであるというウワサもあり、軍部は調査機関を派遣することを決定した。

その結果、サイド7の偵察に乗り出すこととなった。任務に就いたのは、ルウム戦役で5隻の戦艦を撃破した若きエースパイロット、赤い彗星のシャア・アズナブルである。

彼からもたらされた情報は恐るべきものだった。連邦の新型MSはすでに完成しており、その性能はザクを遥かに上回るというものだったのだ。コロニー内でのザク三機との交戦の結果、その新型MSに撃破されたとの情報も入っている。赤い彗星はさらなる追跡を開始。

次の報告が待たれる。



➡一撃でザクを撃破できるほどの戦闘力を有した敵MSの登場は、大いなる脅威だ

最前線から

シャア・アズナブル



⬆ルウム戦役で5隻の戦艦を沈め、頭角を現した若きエース。彼のMSは真っ赤に染め上げられている

シャア少佐は連邦の新型MSによって、3機のザクを失った。ドズル中将はギレン閣下に増援派遣を要請、受理された。もしこれが却下されていたら、赤い彗星といえども無事では済まなかっただろう。しかし補給任務に就いていた歴戦の勇者、ガデムが戦死。またも白いMSの威力を見せつけられた。シャアはこの後も木馬（連邦の新造戦艦の通称）を追い、大気圏付近で強襲。しかし仕留めるには至らなかった。

驚くべきことに、白いMSは単独で大気圏を突破する能力を有していたのだ。シャアもそれを追って地球に降下。ガルマ様の部隊と合流した模様だ。

赤い彗星、敵を追い地球へ



➡シャアに補給を送るかどうかで、この後に発生するイベントに変化が生じる

訃報

ガルマ・ザビ様戦死

「我々は一人の英雄を失った…」

悲しい情報が入った。我々が愛してやまなかったザビ家の4男、ガルマ・ザビ大佐が木馬との戦闘に敗北、戦死されたのである。連邦軍との開戦以来、初めてと言っていいほどの痛恨事だ。

ガルマ様は地球に降下した赤い彗星ことシャア・アズナブルと合流し、戦闘機ドップや攻撃空母ガウを率いて木馬に対して果敢な攻撃を見せられていた。しかし木馬の攻撃を背後から受ける形となり、無念の戦死を遂げられたのだ。その報を受けられたデギン公の悲しみは深く、ふさぎ込まれる日々が続いているという。

ギレン閣下はガルマ様の葬儀を国葬とし、全国民に決起を促された。このため、ジオン公国国民の士気はいやが上にも高まっている。その中で不可解に思われるのが、行動を共にしていたシャアの動向である。

この疑惑は近いうちに追求されることになるだろう。

ギレン総帥演説



⬆ガルマ戦死の後に「国葬」を実行すれば、全軍の士気が上がる。弟の死をも戦争に利用する、と酷評されるが……

ランバ・ラル、ガルマ様の無念を晴らす

軍部の発表で、青い巨星、ランバ・ラルが木馬の撃破に成功したことが明らかになった。

ランバ・ラルはドズル中将の命を受け、木馬討伐作戦に従事。しかし予想以上の戦力の前に、思わぬ苦戦を強いられていた。そんな時、新型MSドムがロールアウト。ドズル中将はギレン総帥にドム1個小隊をラル隊に派遣することを提案、承認された。その結果、彼らは木馬の征伐に成功した訳である。ギレン閣下とドズル中将の英断が大きいが、キシリア少将はこれに反対だった模様。後に遺恨を残さなければよいのだが。

さらにラル隊は木馬と2機のMSの奪取に成功。クルーを取り逃がしたことで「V作戦」の秘密までは分からなかったが、敵の機密を手に入れたことで、今後の戦いは有利になるはず。さすがは青い巨星といったところか。

新型モビルスーツ間に合う



⬆木馬に苦戦するランバ・ラルに戦力を派遣するかどうかで、彼らの運命が変わってくる

MONTHLY TOPICS

新型モビルスーツ試作機ロールアウト

新型MSの試作機がついにロールアウトした。このMSはビーム兵器を標準装備したタイプで、かなりの戦闘力を有する。宇宙でも地上でも運用可能で、次期主力機となるのは間違いない。この機体の通称は「ゲルググ」。



フラナガン機関ニュータイプ研究へ

人類の新たなる進化の形とされるニュータイプ。フラナガン機関は、ニュータイプをパイロットとして使えるよう実験が行われていた。そしてこのほど、ようやく実戦に投入できるまで調整が終了。まもなく戦闘に参加する予定だ。



⬆ニュータイプの存在は、戦争を有利に展開させるためにも絶対に必要だ

徹底検証 連邦軍との戦力比較

【初期戦力】

ジオン軍		連邦軍
4	重要拠点	11
10	拠点数	60
15,000	保有資金	100,000
5,449	総収入	7,910
1,450	総生産量	5,979
46	MS	0
0	MA	0
0	車両	56
0	航空	44
6	航宙	22
30	艦船【宇】	6
0	艦船【水】	1

総合評価

初期戦力を比較してみると、やはり資金や資源の面では連邦軍に圧倒的に劣っているのが現状だ。しかし序盤から、多数のMSを保有しているのが大きい。これだけで戦力的には優位に立てる。制圧地域に関しては、宇宙は圧倒的。ルナ2以外のすべての地域を我が軍が領有していている。しかし地上に比べ、拠点も少なく資源も乏しいので、収入的には厳しいのが現状だ。とにかく資源の確保は早急の課題。速やかに第1次降下作戦を実行に移すべきだ。

宇宙は優勢


⬆宇宙はほとんどがジオンの領地。後は地上を制圧するだけだ

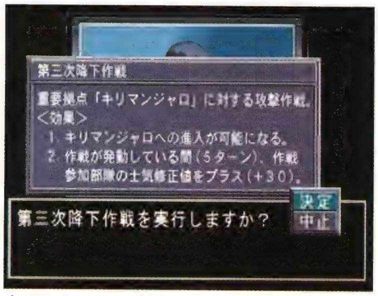
【地球侵攻作戦について】

我が軍では、3度に渡る地球降下作戦が展開される。しかしこれが本当に効率のよい作戦であるかといえば、多少疑問符がつく。

まず第1次降下作戦。これはオデッサがターゲットとなる。ここは豊富な資源を有するポイントなので、この作戦に間違いはない。資源がなければ兵器を生産することができないからだ。特に初期の我が軍は資源がないので、速やかなる占領が望まれる。

次の作戦となるのが、北米大陸侵攻作戦だ。これはまあジャブロー牽制の意味もあるので無駄な作戦とは言えないが、戦力の少ない現状で行う作戦かどうかは疑問だ。それでも北米には2つの拠点があるので、この2つを領有できれば、経済的にかなり楽になることは間違いない。

問題なのが第3次降下作戦となる、キリマンジャロ侵攻作戦だ。実際この段階での侵攻作戦は時期尚早。本来ならアジア方面から地盤を固めたいところなのだが。



⬆キリマンジャロを制圧なら、マドラスを先に制圧させて欲しいものだが…

地球降下作戦の流れ

オデッサ侵攻作戦
▼
北米大陸侵攻作戦
▼
キリマンジャロ侵攻作戦

【活用したい兵器ベスト5】

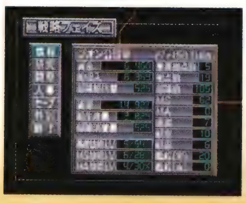
	兵器名	短評
1	ゲルググA型	ビーム兵器を標準装備し、地上でも宇宙でも運用可能な高性能機
2	グフB型	コストが安く、開発期間も短め。戦闘能力のバランスがよい
3	ドワッジ	ドムの発展型。1機の耐久力も非常に高く、地上戦の要となる
4	アッザム	飛行能力を有し、攻撃力も高い。拠点防衛に適した機体だ
5	ザクタンク	車両と同じく1ターンで作れるMS。間接攻撃も可能でお買い得

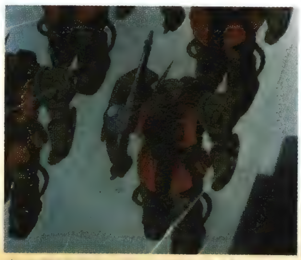
社説

戦勝気分に浮かれ置き去りにされるジオン経済

オデッサ制圧など地球侵攻作戦での戦果はめざましいものがある。しかし作戦の成功と地上での栄華の陰で、深刻な問題も発生しているのだ。それは作戦遂行などにかかる資金の問題である。我が軍の現状は、その経済基盤をほとんど宇宙に依存している。しかし宇宙は地球ほど経済基盤が確立しておらず、その収入は決して大きいとは言えない。つまり1度の作戦にかかる費用は、本国経済を大いに圧迫するものなので大勝、大勝と浮かれているが、このままでは本国経済が破綻してしまう。画期的な対策を講じなければ、ジオン公国の根幹が揺るぎかねない事態に陥る可能性もある。

⬇国庫は慢性的な資金難。開発には細心の注意を払え




⬆序盤は破竹の勢いで進めるが、資金がつきた時が問題。力を蓄えなければ……

第三勢力の真実

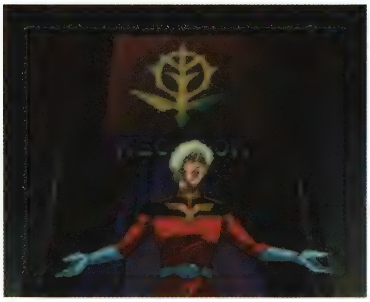
ジオン軍の内部に何が起こったか!?

実は我がジオン軍も一枚岩ではなく、様々な不協和音が存在している。特に提案される作戦に対しての対応によって、叛意が上昇する人物が二人いる。叛意が限界まで達すると、独立勢力として新しい陣営を旗揚げしてしまう。

キシリア・ザビ少将の場合。彼女は元々兄であるギレン総帥に忠実であるというタイプではない。自らの才覚を頼みに、様々な提案を出してくる。大抵の策はそのまま受け入れてよいのだが、ランバ・ラル隊への新型MS派遣やオデッサ作戦のような提案には注意すべき。これをそのまま受け入れると、大事な将兵を失うことになってしまう。彼女が反乱を起こした場合、グラナダを本拠地とした「正統ジオン」を建国する。


↑自らの正当性を訴え、「正統ジオン」建国を宣言するキシリア・ザビ少将

シャア・アズナブル少佐の場合。彼はジオン公国の祖、ジオン・ズム・ダイクンの息子であり、父親を暗殺したザビ家に対し、恨みを抱いている。しかし彼の作戦遂行中に補給を送らなかったりしなければ、反乱を起こすことはほとんどないだろう。彼の場合、キャスバル・レム・ダイクンを名乗り、「ネオジオン」を建国してしまう。


↑シャア少佐は自ら本名であるキャスバル・レム・ダイクンを名乗り、「ネオジオン」を建国

連邦軍の機密情報を入手

諜報部より

予算を十分に投入していただければ、低い確率ではあるが、敵側の機密情報を入手します。何が手に入るかはランダムなので、運を天に任せるが。

ただし例外は存在する。それはイベントによる機密入手だ。まずはサイクロプス隊。彼らがルビコン計画に従事すると、作戦が成功すればアレックスガンダムの機密情報が手に入る。またランバ・ラルが木馬を倒すことができれば、ホワイトベースやガンキャノン、ガンタンクの機密を手に入れられるのだ。特にガンダムは登場する全MS中、最強の戦闘能力を有するので、何としても手に入れておきたいところだ。また、EXAM（エグザム）のイベントもある。エグザムを開発していると、開発者であるクルスト博士が連邦に亡命してしまう事件が発生。そこからうまく進めていけば、ブルーディスティニーという、エグザム搭載の高性能機が手に入る。



➡敵軍の新鋭戦艦ホワイトベースが生産可能になれば、強力な戦力だ

NEW フェイス

フラナガン研究所で調整が進められていたニュータイプ、ララァ・スンが、ついに実戦に投入されることになった。格闘戦能力こそ低いが、その射撃戦能力や反応力は、常人のそれを遥かに上回る仕上がりとなっており、さらに開発が進められているニュータイプ専用兵器を操ることも可能。

彼女が戦場に出撃できたのは、ひとえにニュータイプ研究を積極的に押し進めた結果だ。

彼女のニュータイプの能力はいずれも高い、連邦軍を相手に活躍してくれるはずだ。


➡ララァ・スンの他にも、クスコ・アルなどの人材も登場する

BOOKS

1年戦争を戦い抜くことが難しい戦士たちへ朗報。4月下旬ごろから5月にかけて『ギレンの野望』ガイドブックが各社から発行予定だ。兵器の種類やイベントの発生条件などが細かく網羅されているので、必ずやプレイヤーの手助けとなってくれることだろう。価格などは未定だが、とりあえずお金をキープしておこう。



➡アスペクト、ソフトバンクなどから発売。好みのものを選んで使おう

GOODS

発売元のバンダイからうれしいプレゼント。販促グッズとしてゲームショウでも配布された「ギレンの野望下敷き」を10名様にプレゼント。ゲームショウに行けなかった人や、手に入れられなかった人はぜひ応募して欲しい。

〒105-8790
東京都港区東新橋2-12-11電池ビル6F
株式会社リクルート
じゅげむ編集部　ギレン下敷き係



技術将校ノリヒコ・ウシムラ氏に聞く

ウシムラ氏は『ギレンの野望』の開発に携わってきた、生粋の技術将校だ。そんな氏に、役立つ情報やポイントを解説してもらった。

「まず使いやすいユニットから紹介していきましょうか。艦船では、ジオンならザンジバル、連邦ならホワイトベースですね。なぜかというと、この2艦は大気圏突入が可能なので、HLVを使用せずにMSを大気圏内外に輸送することが可能なのです。さらにここがポイントですが戦艦でありながら占領活動ができるのもこの2艦だけ。かなり使えるはずです。

次にMSですが、ジオンはやはりゲルググですね。宇宙と地上両方で抜群の能力を発揮してくれるでしょう。連邦軍の場合は、陸戦型ガンダムが強力。移動後に武装を変更できるのが強みですね。間接攻撃をうまく行えば、ノーダメージで敵を倒せるでしょう。ゲームはボードゲームを意識して作ってあるので、初心者の人でも楽しめるはず。イベントもいろいろ用意しているので、じっくりプレイしてもらいたいですね。」


⬅次回作となる『SDガンダム』も期待して欲しい、と語るウシムラ氏





D2ワールドプレミアショウ開催

98.5.23

あなたは事件の目撃者になれるか

あのゲームがベールを脱ぐときがきた。

『Dの食卓2』（以下、D2）。このタイトルを知っている人も多いだろう。95年に発売された傑作インタラクティブ・ムービー『Dの食卓』の続編だ。『Dの食卓』はワープのデビュー作であり、マルチメディアグランプリ95において、インタラクティブ部門の最高峰である通称産業大臣賞を受賞した記念碑的作品でもあった。だが、その続編『D2』は開発開始がアナウンスされたのを最後に、3年半もの間沈黙を続けていた。その沈黙を破り、『D2』がついに僕らの前に姿を現してくれる。

98年5月23日。場所は東京国際フォーラム・ホールA。会場は収用人数5000人の巨大なホール。しかも観客は入場無料（ただし先着5000人までという制限あり）。1本のソフトの制作発表としては、前代未聞のスケールの大きさだ。もちろん、人を驚かせるのが大好きな飯野賢治とワープのこと。会場で何か、ものすごい事件が起こるに違いない。

晩春の土曜日、ゲームの歴史が1つの転換点を迎える。歴史の立会人になりたいのならば、現地に足を運んでみよう。そこで何が起こるのか、そして自分達の未来に何が待っているのか、自分の目でしかと確かめてもらいたい。

何かが起こる

飯野賢治とワープは
常に何かを仕掛けてきた

ワープのイベント史

ワープは自分達のことをバンドだという。そんな彼らにとってイベントとはライブの場だ。その場にかけるパワーは他のソフトハウスとは比較にならない。上映会あり、生演奏あり、ゲストあり。ワープと観客一体となって楽しむ、1つの作品なのだ。



●『リアルサウンド～風のリグレット～』制作発表会
97年3月25日、フォーシーズンズホテル。「音だけのゲーム」はCG競争を繰りひろげているゲーム業界へのアンチテーゼだったのか？



●東京ゲームショウ
97年4月4日、ビッグサイト。他ブースがゲームの発表をする中、ビールとカラオケで打ち上げ＆お花見。写真はゲストの染之助・染太郎



●エネミー・ゼロ展─飯野賢治の世界─
97年8月7日～、24日、渋谷パルコで開催。真っ暗闇の中をカメラのフラッシュで撮影するという体感型イベント



●ハッピーバースデーローラツアー
97年12月13日～14日、福岡、名古屋、大阪、東京、札幌、仙台の日本縦断ツアー。ワープの看板女優、ローラの誕生会をユーザーとお祝い

そして98.5.23何かが起こる



飯野賢治からのメッセージ

ワープのデビュー作『Dの食卓』がリリースされたのが、もう今から約3年前のことになります。それまでのゲームにはなかった作家性やメッセージ性のある作品作り、バンドのような制作体制、映画的な総合エンターテイメントという方向性。そのような、ゲームの未来を提案したことが、あのソフトの意義でありたくさんの方々に支持していただけた理由だと僕は思います。そして'98年末に、ついにその続編である『Dの食卓2』が登場します。

今度の作品でも、新しいゲームの未来を提案してみようと僕は考えています。さらに、今回の作品では「ゲームのエンターテイメント性」を追求します。今までもワープの作品を楽しんでくれた方にはもちろん、ゲームをあまりプレイしたことのない方にも楽しんでいただける作品づくりを目指しています。

今度の舞台は真冬のカナダです。ワープはCGでの表現がもっとも難しいとされている「白」に 挑戦、高性能のフルリアルタイム3DCGによって描かれる雪の世界でプレイヤーの方は今まで経験したことのない、リアルワールドを味わい、主人公ローラとなって現実感あふれる雪の世界を冒険し、恐怖と、そして感動を体験するでしょう。

お楽しみに。

ワープ代表　飯野賢治

D2

runs under ******

●ワープ
●98年末発売予定
●ハード未発表
●アクションアドベンチャー
●価格未定

当日はこれを見て行こう

徹底紹介
会場の東京国際フォーラムへの行き方



●JR有楽町駅
会場の最寄り駅はJR東日本・山手線の有楽町駅。一番東京寄りの出口に国際フォーラム口がある。



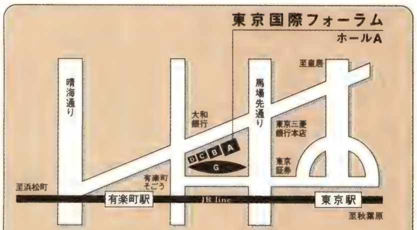
●徒歩35歩
改札をくぐって前進。目の前にそびえ立つ大きな建物が、東京国際フォーラムだ。そのまま前進。



●徒歩150歩
まっすぐ歩いていると、左手に花屋、美術雑貨屋が見える。買物をしながら進んで行こう。本屋が見えたらゴールはもうすぐ。



●徒歩46歩
本屋、八重洲ブックセンターの手前を右に折れると、発表会の催されているホールA に到着。さあ、入場だ!



会場：東京国際フォーラム　ホールA
〒100-0005　東京都千代田区丸の内3-5-1
●JR有楽町駅・国際フォーラム口より徒歩1分／東京駅より徒歩5分
●営団地下鉄有楽町線・有楽町駅より徒歩1分
●羽田空港よりモノレール浜松町駅まで23分、JR浜松町駅より有楽町駅まで4分

1998年5月23日(土)15:00開場　16:00開演
入場無料(先着5000人まで入場可能)

D2制作発表会インフォメーションダイヤル
0180-993300(24時間)

会場で事件が起こる!!
『D2』ワールドプレミアショウで起こる6つの事件

1 上映会、ライブのあとにはワープから衝撃の発表が…

当日のタイムスケジュールは左のとおり。上映会で見て楽しみ、演奏会で聴く喜びを味わいつつ、『D2』を知ることができる。まさに盛りだくさんのプログラムだ。後半にはワープの重大発表が用意されているとか。期待に胸をふくらませて当日を待とう。

5月23日
15:00開場
16:00開演
●オープニングムービーの上映
●ピアノ・バイオリン・チェロによる『D2』のテーマ演奏
●西城秀樹ゲストライブ
●実機によるデモンストレーション

2 西城秀樹が熱唱!!「傷だらけのローラ」ライブ



『Dの食卓』といえば主人公ローラ。ローラといえば西城秀樹。『Dの食卓』サターン版でのCM出演も記憶に新しいが、今回のイベントにも西城秀樹が出演してくれる。「傷だらけのローラ」を熱く、激しく歌ってくれることだろう。紙吹雪持参で会場に行きたい！

3 一足先に『D2』を我が家に。もれなくもらえる『D2』グッズ

なんと当日、会場では、いろいろな『D2』のノベルティを参加者にプレゼントしてくれる。まさに『D2』を家に持ち帰れるのだ。中には2度と手に入れられない、レアなものまであるというから見逃せない。

プレゼントグッズ内容
●制作発表会特製パンフレット
●特性ローラ人形
●『D2』プロモーションビデオ



4 見て楽しい、驚きの連続!!あっと驚く仕掛けが満載!?



5000人を収用できるという会場だが、果たして会場のセットはどうなっているのだろうか。想像をはるかに超えた演出で来場者を驚かせてきたワープだけに、今回の制作発表会にも期待が高まるところだ。詳しいことは公開されていないが、来場者を満足させる数々の仕掛けが用意されるとか。ゲームのイメージをベースに、インパクトのある演出で迎えてくれるようだ。5月23日、一体何が起こるのか……。それは、キミの目で確かめるしかないぞ!!

5 限定3000部！じゅげむによる『Dの食卓2プレミアムパンフレット』(仮)が買える！

当日は、じゅげむによる『Dの食卓2プレミアムパンフレット(仮)』が発売される。『D2』未公開ビジュアルを惜しむことなくふんだんに使い、各界著名人の『D2』に関する期待コメントも掲載。『D2』の世界をナビゲートする本だ。なんと限定3000部。早いもの勝ちになること必至！　買い逃すな!!



6 制作者と一体になる！イベントでの4つの心構え



持ち物
カメラを持っていこう
当日はカメラの持ち込みが認められている。となれば、この歴史的瞬間を写真に収めない手はない！　行けなかった友達にも、写真を見せて話してあげよう。

服装
白いシャツを着て
ワープのホームページで飯野氏が読者に送っているメッセージがこれ。白いシャツを着ていけば、気分はワープのサポーターだ。ワープを応援する気持ちで着ていきたい。

お金
お小遣いも忘れずに
入場料は無料なので、交通費さえあればとりあえずはOK。ただ会場入口では、ワープグッズやワープ関連書籍が販売されるので、お小遣いを用意しておいた方がベターだ。

気持ち
ワープのライブに行くつもりで
このイベントはワープのライブのようなもの。「傷だらけのローラ」を一緒に歌ったり、ワープコールを起こしたりすれば、盛り上がること間違いなし。紙テープを用意すると、なおいいかも。

話題作を次々と生み出すゲームメーカーに編集部がおじゃましてみたぞ!

行ってみた! 聞いてみた!

ゲームというデジタルな遊びの中でアナログの魅力にこだわり続ける

株式会社ビクターインタラクティブソフトウエア(パックインソフト編)

のんびり長く遊べる……パックインファン急増中

パックインソフトは、96年に旧ビクターエンタテイメントと統合してひとつの会社となった。しかし『川のぬし釣り』や『牧場物語』など最近のラインナップを見てもわかるとおり、独自性の強さは健在である。

「うちのイメージはほのぼの路線といったところでしょうか(笑)。少なくとも、メチャクチャ大作ではないかわりに、どこかに好きな人がいてくれるゲームを作っているという自負はありますね」と語るのは、制作グループプロデューサーの金沢十三男さん。彼の言葉どおり、同社の作品は「のんびり長く遊べる良質なソフト」と評価されることが多い。

販売本数に比べて中古市場に出回るソフトが圧倒的に少ないことも、パックイン作品の性質を如実に物語っている。

「どんどんゲームがリアルな映像を使った本格派志向に流れていますが、うちの開発スタッフはもっと根元的なクオリティを重視しています。そのためには、スタッフの横のつながりを大切にすることも重要な要素ですね」

同社は開発ラインを分割してそれぞれ独自の作品作りに取り組んでいる。各セクションとも家族的な雰囲気がいちばんの売り。そんな社内のムードがパックインの作品に独特の息吹を与えているのかもしれない。

サウンドノベルには無限の可能性がある

このところサウンドノベル再評価の気運が高まっている。パックインが6月に発売を予定している『夜想曲』もファンの大きな期待を集める作品のひとつだ。金沢さんは同作のプロデューサーを務める。

「サウンドノベルは本質的にアナログのゲームですから、派手な映像を使った演出ではごまかせない。ユーザーに文字を読ませるにはどうすればいいのかという問題を追及し、単純な文字組みにも徹底的にこだわりました。作りこむとキリがないことが改めてわかり、ますますジャンルの可能性を確信するようになりましたね」

『夜想曲』の原作者、赤川次郎氏は、映像化の依頼があれば一度は断るという。ところが、今回、金沢さんからのアプローチに対しては一発でOKの返事。同チームによる前作『魔女たちの眠り』が、評価の厳しい赤川次郎ファンクラブのメンバーたちから大好評だったためだとか。

「サウンドノベルは『簡単にできるからいいね』なんていわれますが、これがとんでもない話。目立たない部分を作りこむことが、このジャンルのポイントですから、無理もないんですが、それでもガックリきちゃいますね。でも、少なくとも『こんなゲームもあるんだなあ』と感じてもらえる自信はあります」

さて、肝心の出来映えだが、それはまたのお楽しみ。ただ、取材当日、開発途中の同作をプレイしていたパックイン広報担当の齋藤光二さんとじゅげむ編集部の面々が、とあるシーンで揃いも揃って腰を抜かすほど驚いてしまったことを付け加えておく。無論、買い指数は急上昇だ。

DATA

【会社概要】
- ●所在地 東京都渋谷区渋谷3―9―9 東京建物渋谷ビル7F
- ●創立 1996年10月1日
- ●資本金 1億円
- ●主な事業内容 ゲームソフトを中心としたコンピュータエンタテイメントソフトの企画開発及び制作販売

ビクターインタラクティブソフトウエア(パックインソフト)はこんな会社

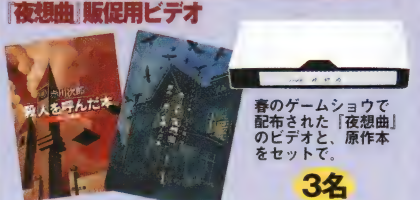
パックインソフトはビクターエンタテイメントの一事業部。旧パック・イン・ビデオがゲーム業界に参入したのは1985年だった。1996年にビクターエンタテイメントと統合し、それぞれが独立した企画開発、制作販売を行う。同社は事実上2つのブランドを持つことになる。



●教えてくれた人
第三開発室プロデューサー
金沢十三男氏

今月のおみやげ

赤川次郎著「殺人を呼んだ本―私は図書館―」『夜想曲』販促用ビデオ



春のゲームショウで配布された『夜想曲』のビデオと、原作本をセットで。

3名

パックインソフトから太っ腹プレゼント!

希望プレゼント名・住所・氏名・年齢・電話番号・性別・職業と、このコーナーへの感想を官製ハガキに書いて、〒105-0021 東京都港区東新橋2-12-11 電池ビル6F (株)リクルート じゅげむ編集部「行ってみた!聞いてみた!パックインソフトプレゼント」係までお送り下さい。
締め切りは5月29日(当日消印有効)。当選者の発表は発送を持って代えさせていただきます。

変わり種の発表会は名物広報 まさ斎藤の手腕なのか!?



パックインの新作発表会は寸劇が行われたり、現役のスキー選手が登場したりと趣向をこらした演習でいつも楽しませてくれる





代表作のポスターを飾ったパックインの玄関口。のーんびりしてます、いい意味で……

このチームワークがほのぼのゲームを産み出すのだ



「遠慮なく何でも言い合える」「みんなで作る」ことをモットーにする開発スタッフたち。大家族的な雰囲気が漂っているぞ

6月発売予定の『夜想曲』は、自然に物語のなかへ入り込める数々の工夫とリアルな音声で、CGサウンドノベルの標準を目指す意欲作





2万ページにも及ぶシナリオ

みんな知りたい

いれこみプレイヤーが教える

あのゲームのココ、ソコ、アソコ

巷で人気のあのゲーム。やってみたいけど…
実際どうなの？ 面白いの？ そんな疑問に
各ゲームを遊びこんだプレイヤー達が答えます
ズバリここが面白い！ 知っておトク！
そんな情報を一挙公開！

全タイトル●技辞典mini●攻略本ガイド 付き！

- 鉄拳3
- パラサイト・イブ
- バイオハザード2
- 実況パワフルプロ野球5
- Bust A Move
- 1080°
- ブシドーブレード弐
- みつめてナイト
- 街
- ゼノギアス

and more…!

保存版

大作・名作・傑作ゲーム ワンポイント攻略ファイル 付き

構成・文／レッカ社
滝　和宏（スタジオハード）
浅川直樹（山猫有限会社）
藤井浩（ヘッドルーム）



ワタシが教えます!! 夕日が丘のワンダフルメキシカン滝

プロレス好きならやっぱりキングっしょ

いやー、やっぱ「鉄拳3」は面白いね。3Pカラーとかアーケードの隠し要素までフォローしてあるのがアーケードファンにはウレシイ。普通の対戦格闘だとけっこう飽きちゃうのが早いけど、鉄拳フォースモードとかおまけがおまけと思えないくらい充実しているのがうれしいよな。隠しキャラの出し方も単純にクリアするだけじゃないから、隠しキャラや隠しコスチューム・要素探しも楽しみの一つになっているのがスゴイ! 隠しキャラも含めてキャラクターが豊富だから、一度使用可能にしてしまえば自分の好みですべてのキャラを選べて、プラクティスで動かすだけでも楽しい。鉄拳は「我が道を行く」って感じで独自路線を進んでいるけど、キャラの勝ちポーズ選択など格闘ゲーム定番の機能もちゃんとフォローされているのが偉いよね。



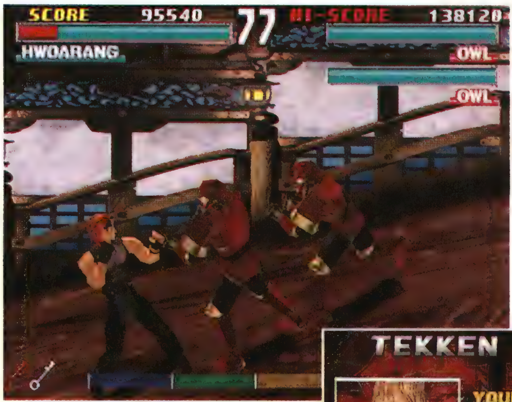
鉄拳3	PS	●ナムコ●対戦格闘●3月26日発売●5800円 ●デュアルショック対応、メモリーカード1ブロック

Q1 鉄拳フォースモードは難しい、面白いの?



ANSWER

鉄拳のキャラクターがそのまま横スクロールアクションになったフォースモードは、コンボなど本編の動きがそのまま楽しめるのがウレシイ。それはいいんだけど、難しくてなかなか先に進めない人って多いんじゃないかな? そんなあなたのためにフォースモードを進んでいくコツを紹介しよう。どのキャラも基本的に使っていく技は、突進系かつザコを一撃で倒せる技が有効だ。例えばポールの「瓦割り崩拳」やブライアンの「マッハパンチ」などがこれにあたる。この系統の技は敵を吹っ飛ばし、しかも近くにいる敵を巻き込む事ができるのでまとめてダメージが与えられる。また、突進していくのでタイムが多少だが短縮できるのも利点だ。例外としてあまり有効ではないが、キングの「ジャイアントスイング」は一見の価値あり。回転するため面白いように敵を巻き込むことができるので試してみよう。逆に攻撃力はあっても投げ技などモーションの大きい技は避けた方がいい。極端な例だがガード不能技などは技を出す前にザコに囲まれ、あっと言う間に体力が減らされる。この辺をふまえてフォースモードクリアを目指せ!! そして、手に入るカギを3つ揃えれば…。





↑ジャイアントスイングは、敵を巻き込んでくれるのはウレシイが入れるのがムズい



↑➡「鉄拳フォース」とは…。『ファ○ナル・○アイト』タイプの横スクロールアクションゲーム。途中に出てくる敵を倒しつつステージに最後に登場するボスを倒していく。

キャラクター別出現ボスキャラクター表

使用キャラ	ROUND1	ROUND2	ROUND3	ROUND4
仁	ポール	ニーナ	ファラン	平八
ポール	ロウ	クマ	仁	平八
ロウ	ポール	ファラン	エディ	平八
レイ	ニーナ	ファラン	ブライアン	平八
キング	レイ	ポール	ニーナ	平八
ニーナ	仁	アンナ	アンナ	平八
吉光	吉光	木人	ブライアン	平八
シャオユウ	レイ	クマ	制服・仁	平八
ファラン	エディ	ロウ	仁	平八
エディ	ジュリア	ガンジャック	タイガー	平八
クマ	パンダ	シャオユウ	ポール	平八
パンダ	クマ	制服・シャオユウ	制服・仁	平八
ジュリア	キング	エディ	仁	平八
ガンジャック	ガンジャック	吉光	ブライアン	平八
木人	木人	木人	木人	平八
ブライアン	レイ	ガンジャック	吉光	平八
平八	エディ	ジュリア	仁	平八
オーガ TRUEオーガ	キング	ファラン	仁	平八
アンナ	吉光	ガンジャック	ニーナ	平八
ゴン	クマ	パンダ	木人	平八
ボスコノビッチ	ニーナ	アンナ	ブライアン	平八

鉄拳フォースで使える技!

鉄拳フォースでは普通の対戦と同じように戦ってはダメ。シャオユウのように連続技で戦うタイプで生き残るのはかなり難しい。基本的に一発でザコを倒すことができるキャラクターを使おう。

胴抜き

→ → ●



マッハパンチ

→ → ●



パワーシザース

→ ●



瓦割り崩拳

↓ ↘ → ●



Q2 隠しコスチュームがあると何が面白いの？

ANSWER

風間仁やフォレスト・ロウなど、一部のキャラクターには3Pカラーが存在する。一定の条件を満たした後、キャラ選択時にスタートボタンで選ぶことができる。仁、シャオユウは三島工業高校の制服に変わり、対戦で使用すると背景も学校の校庭に。また、ニーナの3Pカラーだったアンナが独立したキャラになって独自の3Pカラーを、エディは伝説のダンサー・タイガー・ジャクソンとなる。隠しコスチュームは1・2Pカラーと違って遊び心の入ったちょっとヘンなものが多いところが面白いよね。キャラが変わっても使える技は同じなので、たまには違うコスチュームで遊ぶのもいいかも。

風間仁



⬆仁の使用回数が50回を超えると使用可能。三島工業高校のなかなかオシャレな制服だ

リン・シャオユウ

⬇シャオユウの使用回数が50回を超えると使用可能。仁と同様、三島工業高校の制服。



エディ・ゴルドー



⬆タイガー・ジャクソン。16キャラクリア後使用可能。エディとはエンディングも別。

マーシャル・ロウ

⬇「死○遊戯」の「ブルース・リー」のような黄色の全身タイツ。始めから使用可能。



アンナ・ウィリアムズ



⬆ニーナの使用回数が25回を超えると使用可能。PS版オリジナルの永野護デザイン

ガンジャック

⬇旧鉄拳のコスチューム。ガンジャックの使用回数が10回を超えると使用可能。



Q3 勝ちポーズ選択の楽しみ方は？

ANSWER

勝利後の勝ちポーズは各キャラ3～4種類ある。通常はランダムだが、任意のボタン（○、△、□、×）で勝ちポーズが選択可能。どれもそのキャラらしいポーズなのでチェックしてみよう。また、同様に出現ポーズもボタンで選べるのだ。お気に入りの勝ちポーズで決めると爽快感も倍増!!

⬅平八のおじぎ。世界征服を考えて、孫を平気で殺そうとするわりには謙虚なところがある!?



➡シャオユウの勝ちポーズその一。逆立ちなんていかにも身軽なシャオユウらしさが表現されている



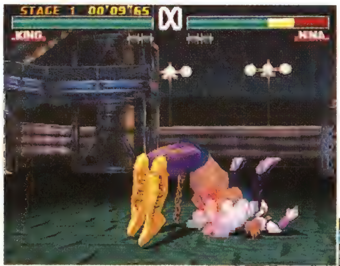
⬇シャオユウの勝ちポーズその二。このノー天気なダンスをやられるとムカツキ度倍増



Q4 キャラが多いとなぜいいの？

ANSWER

鉄拳なら、より自分好みのキャラを選んで遊ぶことができる。例えばプロレスラーの「キング」。持っている技の種類なんかも、マニアックなものが多くてプロレスファンなら使わずにはいられないでしょう。格闘ゲームの投げキャラとしてもすげー良くて「メキシカン・ワンダフル・コンボ」などの投げコンボはつながると気持ちいい～んだよね。他にも忍者から空手家などなど、鉄拳テイストあふれるキャラが楽しいぞ。



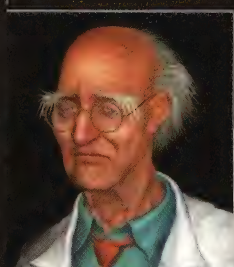


⬆➡キングの技を見ると、開発陣の中にはかなりのプロレス好きがいることがわかる。しかも女子プロね。

ドクターB登場

今まで、その存在は名前だけだったキャラがついに登場。その名はDr.ボスコノビッチ！ 吉光の義手を開発したり、ニーナをコールドスリープしたりと影で様々な活躍をしていた人物だ。出し方は簡単、フォースモードでカギを3つ集めてから4回目のプレイをすると4面の後にボスコノビッチが登場。コイツを倒せば使えるようになるぞ！

技辞典mini



メモリーカードのファイルネームにはちょっとした遊びが含まれている。それは、クリアした人数により、表示メッセージが変わるというもの。20種類近くあるのでチェックしてみよう。

攻略本ガイド

PS版の『鉄拳3』の攻略本は、今のところナムコの公式ガイドしか発売されていない。しかしアーケード版の攻略本なら、すでに発売されている。このゲームはアーケードそのままの感覚で遊べるので、これらの本はPS版の攻略用に見ても役立つ（PSオリジナルのキャラはでていないが…）。PS版の攻略本の前にこれらを参考にしてみてもいいだろう。

『新声社ゲーメストムックシリーズ鉄拳3』 新声社／1800円
全部で3冊に分冊されており、VOL1がコマンド表、VOL2が攻略、VOL3が隠しキャラとなっている。攻略の内容はゲーマー向きの濃い内容になっている。

『TEKKEN3 'THE MASTERS』 ソフトバンク／1200円
前後編の2冊になっているその攻略は新声社にも負けないぐらい濃い内容になっている。やりこみゲーマーも納得の出来だ！

『TEKKEN3 CORE』 アクセラ／1800円
連携技などを中心に紹介している。連携技などとキャラごとの技表が別々のページに別れていてちょっと見にくい。各キャラの紹介などビジュアル面はキレイ。

『鉄拳3公式ガイドブック完全攻略版』 小学館
対戦格闘の攻略本としてはスタンダードな作り。他の本と比べると版型が小さいのでゲーセンに持っていくには便利かもしれない。

『ナムコ公式ガイドブック鉄拳3ザ・ベーシック』 ナムコ／1200円
これまでに紹介したものはアーケード版の攻略本だったが、これはPS版に対応した攻略本。隠しキャラの技表なども乗っていてPSから始めた人にはいいかも。これで隠しキャラの出し方やフォースモードの攻略法などが充実していれば良かったのだが…。



鉄拳王 三島平八

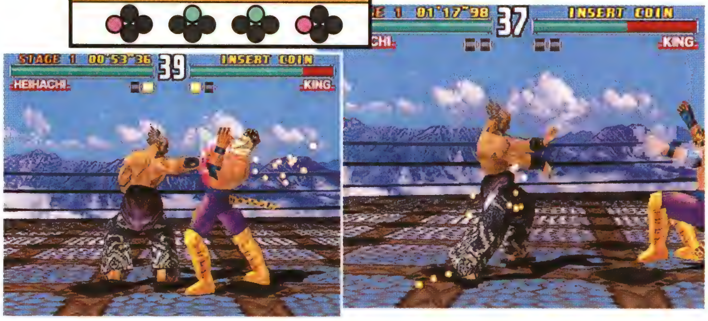


ご存知三島財閥の会長。格闘スタイルはもちろん三島流喧嘩空手。魔人を思わせる破壊力とスピードは今も健在。前大会終了後も鍛錬を重ね、更なるパワーアップを遂げる。ポールと良く似たタイプで、一撃必殺の強力な技をいくつも身につけている。連続技を使うと言うよりは、中間距離から崩拳などの強力な技をたたき込んでいくといいぞ!

●出し方　アーケードモードで別々のキャラを使って7回クリアする。オプション設定は任意のものでOK。

鬼哭剛掌波

今回新たに加わった新技。連続技からはっけいのようなパワーで敵を吹っ飛ばす



攻め技の組み立ての基本

裏旋空刃脚



⬆ファランのハンティングホークと良く似た、小ジャンプから空中で連続して蹴りをたたき込む技

超ぱちき



シリーズお馴染みの投げ判定の頭突き。コマンドが→→なので敵に接近しつつつかむことが出来る

瓦割り崩拳



ボール同様、攻撃のメインになる技。コンピュータ相手ならこの技を出しているだけで勝てるかも

メチャ使える!!

スネーク・アイ ブライアン・フューリー



格闘スタイルはキックボクシングが主体。手足から繰り出される多彩なコンビネーションと強力な単発技を持つ。コンビネーションのバリエーションを考えて、単発の強力な技というよりは連続技を狙っていったほうがいい。ボタンを適当にガチャガチャ押しているだけでもけっこう攻撃がつながってくれるので、初心者でもそこそこ戦える。

●出し方　アーケードモードで別々のキャラを使って6回クリアする。オプション設定は任意のものでOK。

ダブルボディブロー



ボディに連続でパンチを入れる技。中段なので、ガードの固い相手に使っていくといい。連続技に組み込んでも使える

スライサー



ブライアンの技の中で唯一ダウンが奪える下段攻撃。バウンドにコンボを入れることも出来る

攻め技の組み立ての基本

マッハパンチ



⬆崩拳や胴抜きに似た突進系のパンチ。技の出が早く、威力も高いので使いやすい。中間距離になったら使っていこう

フリーズコンビネーション



ブライアンの真骨頂である連続技。この他にも「ガトリングガンブラス」など多彩な連続技を持っている

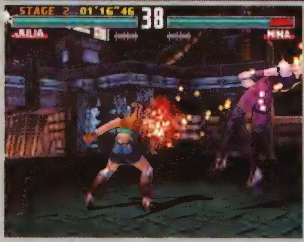
放浪の女拳士 ジュリア・チャン



ジュリアの技はミシェールに鍛えられた真意六合拳をベースにした各種中国拳法。女性ながら一撃必殺の破壊力を持っている。槍弓腿など攻撃を上下に振り分ける攻撃が多いので、これらを起点に攻めを組み立てるのがお手軽。通天砲からは空中コンボがつながるので、これも積極的に狙っていこう。この2つの攻めを中心に突双掌などを織り込んでいけ。

●出し方　アーケードモードで別々のキャラを使って2回クリアする。オプション設定は任意のものでOK。

攻め技の組み立ての基本



虎身肘

➡ ➡

⬅飛び込んで肘打ちをたたき込む。技のスピードが速くスキが少ない。使い方はブライアンの「マッハパンチ」と同じような感じ

突双掌



低い姿勢から両手の拳を突き出す。倒れたときのバウンドに合わせたり、ダウンに重ねたりする

通天砲

↘

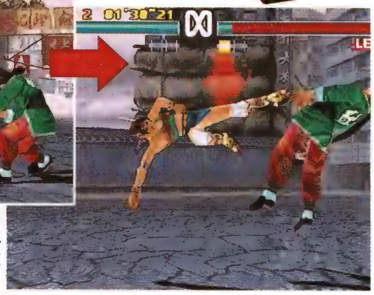


ジュリアのメインになる技。使いやすく相手を浮かせられるのがウレシイ。浮かしたら空中コンボは確実に！









槍弓腿

↘

足払いから飛び上がって蹴りを入れる。ガードが上下に振られるので、多少強引に使っても食らってくれる

暴走殺戮モンスター ガンジャック



使え！接待技

ダークネスカッター

➡



⬆崩拳や胴抜きに似た突進系のパンチ。技の出が早く、威力も高いので使いやすい。中間距離になったら使っていこう

ダイブボマー

空に飛び上がる移動技。落ちるときに攻撃判定があるが、あまり使い道のない見せ技といえる。LK＋RKを連打すると飛距離UP



シザースメルトダウン

➡

ガンジャックでメインに使っていける技。ガンジャックの技の中では、破壊力はそのままに比較的技の出が速い





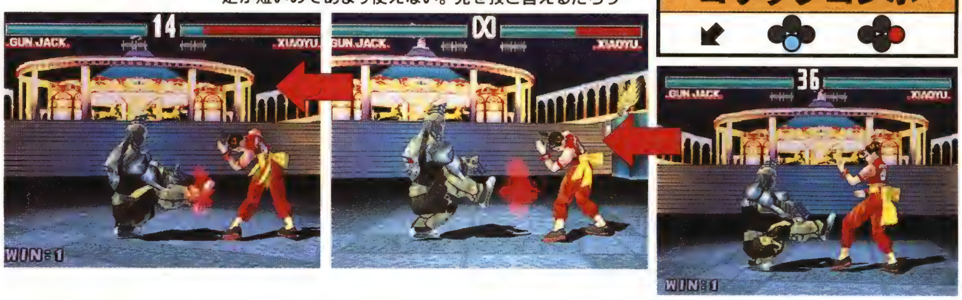
GUNJACKの戦闘スタイルは一言でいって「力まかせ」、その動きはクマに良く似ているところがあるようだ。しかし、足の長さなどGUNJACKのほうが使いやすい点が多い。基本的に動きは遅いが、攻撃の破壊力はピカイチ！　下手に大技を狙うより普通にコツコツ攻撃を当てていくだけで十分戦える。コミカルな動きの技が多いので使っていて面白い。

●出し方　アーケードモードで別々のキャラを使って3回クリアする。オプション設定は任意のものでOK。

コサックコンボ

↙

コサックダンスのような蹴りを連発する。ガンジャックは足が短いのであまり使えない。見せ技と言えるだろう



鬼 オーガ



鉄拳衆によって遺跡から発見された謎の生物。オーガの持つ技は『鉄拳2』の中ボスが使っていた技が多い。青風拳やクナイ斬りなどのガード不能技は、破壊力は大きいがモーションが大きく当てにくい。通常攻撃でも十分強いので、スネイクブレードなど技の出が速い技を中心に攻撃を組み立てていったほうがいいだろう。

●出し方　アーケードモードで別々のキャラを使って8回クリアする。オプション設定は任意のものでOK。

竜巻蹴り鬼殺し

↖





『鉄拳2』で風間準が使っていた技。竜巻蹴りをかわして安心していると鬼殺しが飛んでくる

スネイクブレード

↓



とても使いやすい下段の連続蹴り。最後に蹴り上げるので空中コンボにつなげられる

右掌打

→



大きく前に踏み出して掌打を当てる。移動距離が大きいので、接近したいときなどに有効

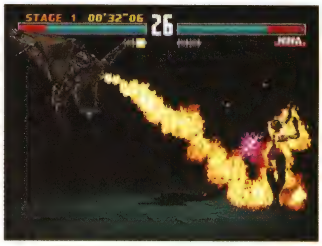
鬼 Trueオーガ



オーガが強い魂を吸収してパワーアップした姿。基本的な技は第一形態の時と同じものを使うが、シッポを使った攻撃や「ブレイジングインフェルノ」などの超絶的な攻撃を使うようになる。

●出し方　アーケードモードで別々のキャラを使って9回クリアする。オプション設定は任意のものでOK。

ホロスコープナパーム



飛び上がって上空から火炎を噴きつける。前作でデビルが使ったビームと同じでガード不能

ブレイジングインフェルノ

↓



その場で四方に火を吹く。ゴンの「野生の雄叫び」と違って一定時間吹き続ける。ガード不能

ダブルテイルカッター

↘





Trueオーガオリジナルのしっぽを使った技。中段にしっぽを連続でたたきつける

修行用人形 木人



木人は樹齢2000年の樫の木から作られた修行用の人形だった。つい最近まで博物館に保存されていたが、「闘神」が目覚めたころに謎の意志を持って動き出した。「格闘家の役に立ちたい」という思いで動いていると言われるが、その真偽は定かではない。木人は、基本的にプレイごとにランダムで他のキャラクターの技を物まねする。

●出し方　アーケードモードで別々のキャラを使って4回クリアする。オプション設定は任意のものでOK。



⬆吉光の技を使う木人。吉光の場合は木刀を持っているので、他のキャラと区別しやすい



⬅木人は毎回技が変わるので、使いこなすにはすべてのキャラに精通していなければならない



➡エディの技を使う木人。木人がどのキャラの技を使うかはその構えを見て判断する



レイジベアー クマ

平八のペットだったクマの息子にあたる二代目クマ。親と同様、平八に三島流熊真拳を叩き込まれた二代目クマ。野生のパワーと左右のコンビネーションは爆発的な破壊力を持つ。ただし、足が短いので蹴りはあまり使わないほうがいいぞ。ペットだけにカワイイ仕草の技がたくさん。チアフルボールアップはぜひとも狙っていきたい。

●出し方　アーケードモードで1回クリアする。オプション設定は任意のものでOK。





挑発

（ボタン）

その名の通り敵を挑発する。攻撃力はないが、カワイイのでぜひとも使ってみよう



チアフルボールアップ

→↘↓↙←→（ボタン）

ボールのように相手を腹の上で回して放り投げる。クマ使いなら1試合に1回は決めたい



ベアシザース

→→（ボタン）（ボタン）

ガンジャックのパワーシザースと同じような技。こちらには2発目の下段攻撃はない

クマが使う三島流空手の技。相手を大きくはね上げるので、空中コンボに持ち込める



熊鬼神拳

→→（ボタン）

アッパーラッシュ

↘（ボタン）（ボタン）（ボタン）（ボタン）



下段の連続攻撃なので、とても使いやすい。空中の敵にも当たるので、空中コンボに使える

使え！接待技

紅返し

←←（ボタン）



↑『鉄拳』最強の破壊力を誇り、入れば即死させるが、ほぼ100%入ることはないお遊び技。



人気コミックから参上!! ゴン

「週刊モーニング」（講談社）に連載されているマンガの主人公が、鉄拳に乱入！　パンチやキック攻撃はリーチがないが、体当たりや尻尾を使った攻撃が強力。また、通常キャラの半分ぐらいしか身長がないため、相手の上段攻撃やほとんどの中段攻撃があたらないのが特徴。動きが遅いのをいかにトリッキーな攻撃で攻めるかがポイント。

●出し方　サバイバルモード、タイムアタックモードで、ネームエントリー時に「GON」と入力する。

たつまき

（ボタン）（ボタン）（ボタン）





ゴンの接近戦におけるメイン武器といえる。連発が効く上にダウン中の敵にも当たるのがウレシイ

転がって相手に突進していく技。転がるスピードが意外に速く、けっこう当たってくれる



アルマジロ殺し

→→（ボタン）

スカンク殺し

→（ボタン）

敵に向かってオナラをする。オナラはある程度残るので、間合いが離れたときなどに使うと突っ込んできてくれる



攻め技の組み立ての基本

野生の雄叫び

（ボタン）



←ゴンのメイン武器、口から火の弾を噴く。射程はそれほどでもないが、飛び道具だけに強い

キリン殺し

↑（ボタン）

完全な対空技。飛び上がるのはほぼ真上だが、判定が強く接近戦などにいきなり出すといい



ワタシが教えます!!　　パラサイター　種崎

CGムービーは質、量ともに圧倒的!

ストーリーを盛り上げてくれる、随所に使用されたハイクオリティなムービーは圧巻の一語。CGの本場ハリウッドの強力スタッフの起用はダテじゃない。ゲームの舞台となるニューヨークの町並みや、原作を踏襲した科学考証など、徹底したリアル路線も、大人のRPGって感じで好感度が高い。へたにストーリーを膨らませていないところやシンプルな人間関係も、ひとつの物語としてバランスがいい気がする。もちろん、『ファイナルファンタジー』シリーズの生みの親、坂口博信氏がプロデューサーを務めているだけに、ベーシックな「ロールプレイングゲーム」として完成されているところもさすがといったところ。あと、クリア後の楽しみとして用意されている「AYAの不思議なダンジョン(仮)」は、オマケとは思えないぐらい、けっこう燃える。



パラサイト・イヴ　PS　●スクウェア●3月29日発売 ●シネマティックRPG●6800円(2枚組)

Q1 ムービーはどのくらいのボリュームなの?

ANSWER

映画とゲームの融合を目指したというだけあって、ストーリーの見せ場では、必ずといっていいほどCGムービーが入る。その数はなんと30以上! もちろん、どれも手を抜いておらずハイクオリティな出来映えのものばかり。そこで! オープニングとクライマックスを除いた、すべてのムービーをドーンと紹介しよう!!

ムービーで見る『パラサイト・イヴ』ストーリー全公開(プレイバック)!

こんなムービーが待ってるとあっては、プレイせずにはいられない!

注:ストーリーの先を知りたくない人はこのページは飛ばしてください。

一日目 1st day

クリスマスイヴの夜、カーネギーホールにオペラを観にきていた、アヤ・ブレアは恐るべき事件に遭遇する。ひとりの女優がソロパートを歌いだしたとたん、出演者と周囲の観客が燃えだしたのだ。ニューヨーク市警の刑事であるアヤは女優に拳銃を構え問いただす。女優は「Eve」と名乗り、「ミトコンドリアの反乱が始まった」という謎の言葉を残し去ってしまう。





Movie 1-1 聖夜

静かに雪が降り続くニューヨーク。華やかなイルミネーションの中、ひときわ輝きを放っているカーネギーホールから物語は幕を開ける。



Movie 1-2 発火

主役の女優のソロパートに呼応するように人々が炎に包まれ出す。会場は逃げまどう人々でパニック状態に!









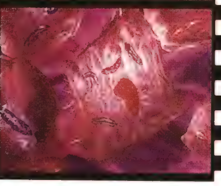




Movie 1-3 変体

Eveを追うアヤの前に現れる一匹のネズミ。一瞬苦しそうにするネズミは、見る見るうちに変体を遂げ、アヤに襲いかかってきた!











Movie 1-4 Eve

稽古場でEveを追いつめるアヤ。静かにピアノを弾いていたEveもまた、異形の姿に変体を遂げる。不気味にふるえるEveが、静かにこちらを向く。





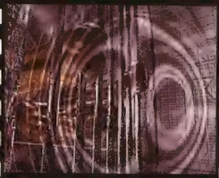




Movie1-5 下水道

アヤはEveを下水道の袋小路に追いつめるが、Eveは体をスライム状に変え鉄格子を抜けてしまう。そして巨大なワニの怪物が現れる。







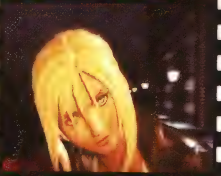
二日目 2nd day

カーネギー・ホールの人体発火事件。その中で唯ひとり発火しなかったアヤ。謎が深まる中、「Eve」を名乗った女優、メリッサのソロコンサート会場に人々が集まっているという情報が寄せられる。コンサートがおこなわれるセントラル・パークに急行したアヤは、そこで観客達がスライム化してしまう姿を目撃する。アヤはそこで再びEveと対峙することになる。

Movie 2-1 溶解

セントラルパークの野外音楽堂でEveが舞台に立つ。Eveの歌声とともに、観客達の体は溶け始め、客席の中央でひとつの塊となってしまう。



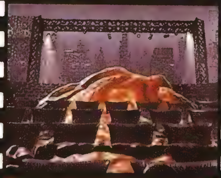


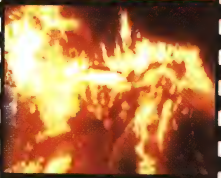


Movie 2-2 馬車

Eveに誘われるまま馬車に乗り込むアヤ。そのとたん2匹の馬が炎に包まれ、馬車は暴走を始める。アヤを冷たく見おろすEve。



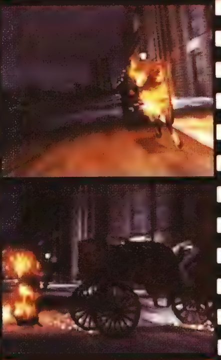




Movie 2-3 激突

Eveの攻撃を何とか退けるアヤだが、燃え盛る馬は力つき、馬車だけが制御されぬまま壁に激突してしまう。アヤの運命は!?





Movie 2-4 退避

事態を重く見たニューヨーク市警察は、マンハッタン島の住民に避難命令を出す。当然、住民はパニックを起こし、事故も多発することに。

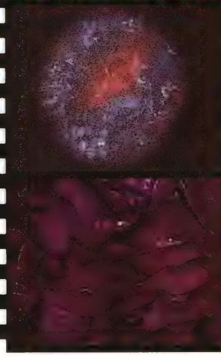


三日目 3rd day

避難命令が発令されたニューヨークに、日本からきた科学者「前田邦彦」が現れる。ミトコンドリアの研究を行っていた前田は今回の事件に興味を持ったのだ。前田はEveのミトコンドリアとアヤのそれを比較し、何故アヤだけが発火現象を起こさないかの調査を始める。しかし、アヤ達が研究室にいる間に警察署が怪物に襲撃されてしまう。

Movie 3-1 駆逐

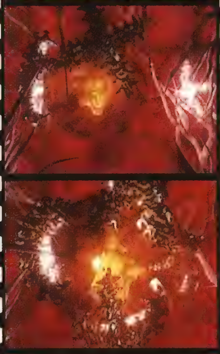
アヤの体に付着したEveの細胞を調べる日本人科学者・前田。Eveのミトコンドリアは細胞を支配し、他人のミトコンドリアはすべて駆逐される。





Movie 3-2 共存

アヤのミトコンドリアは彼女の細胞と完全に共存している。さらに、Eveのミトコンドリアの攻撃に耐え、戦っているように見える。



Movie 3-3 魔犬

署員達にかわいがられていた警察犬シーバが、見る見るうちにバケモノに変わっていく。三つの首を持つその姿はまさに魔犬そのものであった。

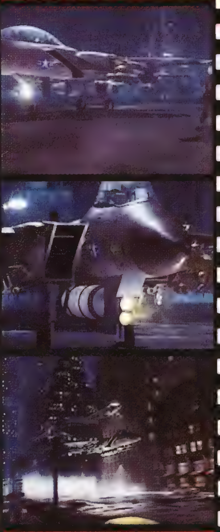


四日目 4th day

Eveの目的が完全なるミトコンドリア生物の受胎であると推測したアヤ達は、精子バンクのある聖フランシス病院に向かう。警察署の襲撃も、邪魔が入らないよう先手を打たれたのだ。そして、いよいよ軍が動き出す。ニューヨーク沖に部隊が集結し、先発隊が発進する。Eveは冷凍精子を手に入れ、アヤをあざ笑うように闇に消えてしまう。

Movie 4-1 発進

世界最高の火力を有する米海軍がいよいよ動き出した。ニューヨーク沖に停泊中の空母から、艦載機が離陸し、摩天楼を目指していく。



Movie 4-2 炎上

完全なるミトコンドリア生物を生み出すため、聖フランシス病院に現れたEve。戦闘機がEveに迫るが、パイロットが炎に包まれてしまう。



Movie 4-3 墜落

操縦席が炎に包まれたまま、完全に方向を失った戦闘機は病院めがけて墜落。アヤは間一髪脱出を果たし、Eveも上空へと飛び去っていく。

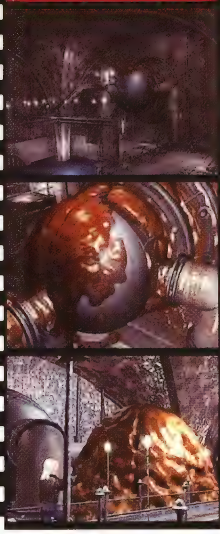


五日目 5th day

Eveの手がかりを求めてマンハッタン中を捜索するアヤ達。アヤは下水道に集結するスライムが向かっていた博物館でEveを発見する。Eveはすでに身ごもっており、巨大生物と化したスライムと共に海へ向かう。それを阻止しようとした米海軍は全滅。発火現象が起こらない身体のアヤは、軍の切り札としてヘリに乗り込む。Eveとの決着の時が刻一刻と迫る!

Movie 5-1 集合

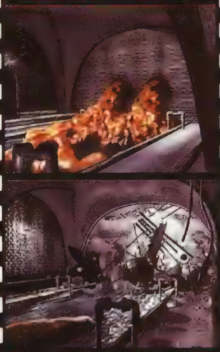
チャイナタウンのマンホールでスライム化した人々の細胞片を発見したアヤは下水道に侵入する。そこには、あたかも集合をしているかのように、巨大なスライムがうごめいていた。





Movie 5-2 濁流

下水道のポンプを動かし、下水道にうごめく巨大なスライムを排出するアヤ。スライムは濁流となり博物館のある方向へと流れていった。



Movie 5-3 復活

博物館でアヤは恐竜のような怪物に襲われる。そして、ティラノサウルスの化石に取り憑き、意のままに操るスライムの姿を目撃する。



Movie 5-4 地震

Eveに近づいていることを感じるアヤ。しかし、同時に何か恐ろしい物が生まれつつある予感も彼女を襲う。不気味な地震が博物館を揺らす。





Movie 5-5 受胎

アヤはEveを発見するが、Eveはすでに新たなる変体を遂げていた。Eveは明らかに生命を受胎している。拳銃をかまえるアヤを、Eveは静かに制止する。



Movie 5-6 出現

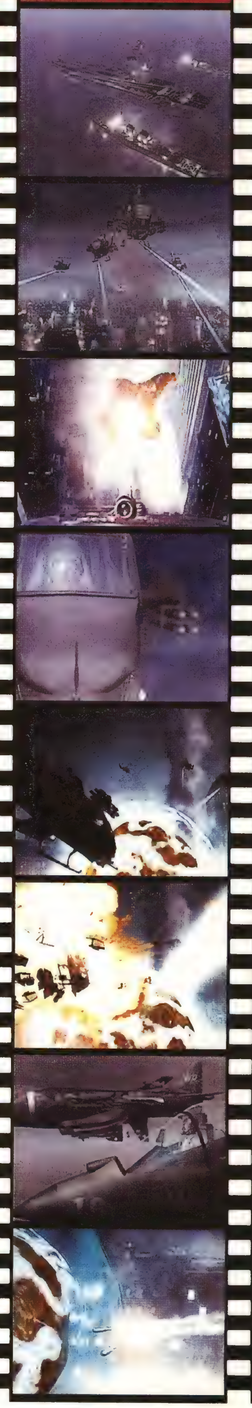
地響きと共にマンホールからスライムが噴出し、巨大な人型のミトコンドリア生物となった。博物館の壁を突き破り、巨大生物の腕はEveをつかんでいく。

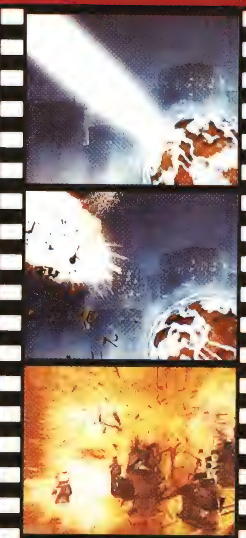




Movie 5-7 全滅

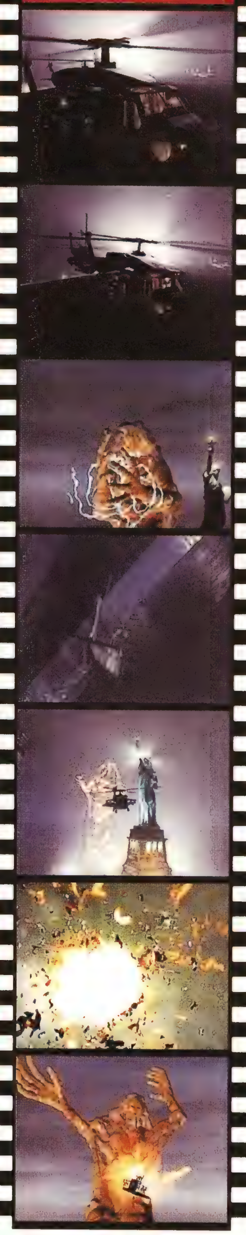
大統領から攻撃命令が下り、軍は戦闘態勢に入る。戦闘機とヘリが巨大生物に向かって攻撃を開始するが、次々と撃墜され攻撃部隊は全滅してしまう。

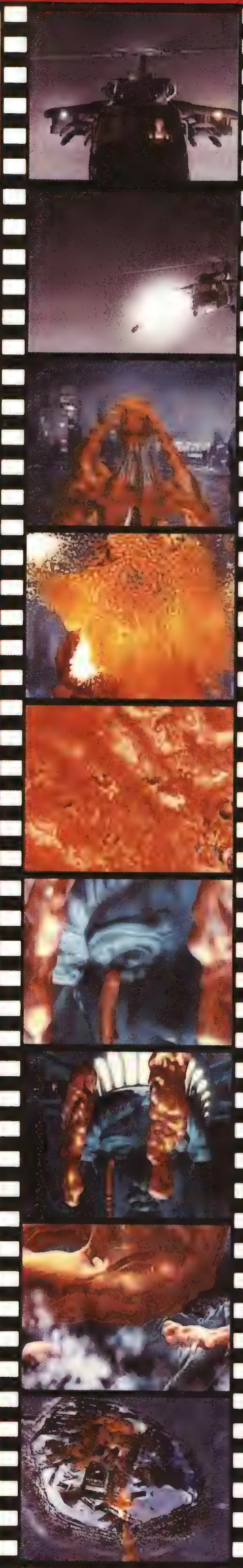




Movie 5-8 切り札

アヤは対巨大生物への切り札として出撃。護衛機が次々と墜とされる中、アヤはミサイルを撃ち込む。巨大生物は弾け飛び、自由の女神ごと倒れていく。





Movie 5-7 怒り

肉塊となった巨大生物の中からEveが現れる。生命を宿していた腹部は元の状態に戻り、その顔には明らかに怒りの表情が見える。





Movie 5-8 降下

Eveとの因縁に決着をつけるため、ヘリから飛び降りるアヤ。パラシュートが開き、Eveの待つ巨大生物の残骸へと降下していく。



Movie 5-9 最期

死闘の末、アヤはEveを撃ち倒す。Eveの体は少しづつ崩れていき、断末魔の悲鳴と共に倒れていく。そして巨大生物の残骸に溶けていってしまう。





六日目 6th day

十億年の野望が込められたミトコンドリアの反乱は、Eveの死によって幕を閉じるかに見えた。しかし、まだ終わってはいなかったのだ。Eveの胎内で育まれた新たなる命が、巨大生物の残骸の中から静かに活動を開始し始める。強大な力を持った完全なるミトコンドリア生物が誕生するのだ。アヤはすべてを終わらせるために完全体に立ち向かう。

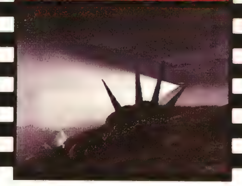
Movie 6-1 亡骸

倒壊した自由の女神、そして巨大生物の亡骸。それを囲むように軍の艦船が慌ただしく行き来し、すべての後始末に奔走する。



Movie 6-2 胎動

巨大生物の亡骸が突然脈打ち、新たなる生命が産声を上げる。周囲の艦船はそのパワーの大きさに次々と炎上。完全なる生命が誕生したのだ。





Movie 6-3 完全体

強大なパワーを誇る完全体は、真っ直ぐにアヤの船に向かってきた。すぐさま乗員は避難を始めるが、アヤはすべてのケリをつけるため、船に残るのであった…。



そして… クライマックス

ここから先は自らの眼で確かめよう…。

Q2 ムービがスゴイのは分かったけど それ以外のところもリアルなの？

ANSWER

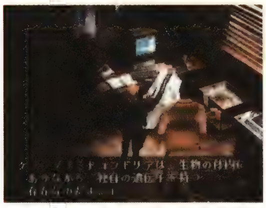
ムービーだけでなく、フィールド画面の描き込みも、あの『FFⅦ』以上の細かさ。カーネギー・ホールやセントラル・パークといった、実在するニューヨークの名所が、そのままフィールドとなり、ダンジョンとなっているのも面白い。戦闘も移動フィールドがそのまま戦闘フィールドになるシステムなので、臨場感もたっぷり。原作の小説から引用されているリアルな科学考証もSFの王道っぽくてうれしいゾ。八頭身のポリゴンキャラクターの動きも芸が細かい。例えば「ドアを開ける」といった動作ひとつにしても、軽い木のドアと重い鉄のドアでは開け方が違ったりするのだ。

キャラもよく動く



⬆いくら強くてもアヤは女性。重い扉を開けるのには一苦労する

科学考証もアリ



⬆原作どおりの科学考証が展開され、話のリアリティがグッと増す

フィールドで戦闘



⬆細かく描き込まれたフィールドが、キャラクターに存在感を与える

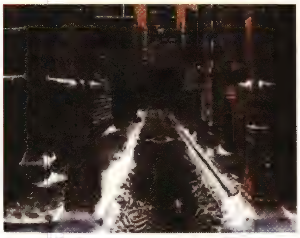


⬆モンスターが現れても画面が切り替わることはない

ニューヨーク名所



⬆広大なセントラル・パークが、そのままダンジョンとして機能する



⬆かの有名なチャイナタウンも『P.E』ではダンジョンとなる

Q3 映画との融合ってのは意欲的だと思うけど、RPGとしてのバランスは実際どうなの？

ANSWER

このゲームのプロデューサーは『FF』シリーズで有名な坂口博信氏。ストーリーやムービーに頼るだけでなく、RPGとして楽しめるように、システムのツボはしっかりと押さえてあるのはさすがだよね。戦闘はおなじみのアクティブタイムバトルに、アクション要素を加えた新方式。アクション操作が得意の人は腕を振るえるし、苦手な人でもそれなりに何とかなるというバランスのよいシステムなんだ。独特の緊張感もいい感じだしね。また、武器の長所を選んで改造していくチューンナップシステムや、レベルアップ時にもらえるボーナスポイントを、自由にパラメータに割り振れるシステムは見事に頭を悩ませてくれるぞ。マニアックなゲームと思われがちだけど、ロード時間が短いなど、プレイ環境も良好な遊びやすいゲームなのだ。



⬆攻撃可能になるまで、ひたすら敵の攻撃を避けまくる



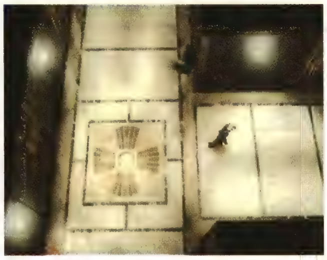
⬆武器の特殊能力はツールを使って他の武器に移植することができる

Q4 クリア後の楽しみって？

ANSWER

RPGファンにとっては、クリア後にどれだけ楽しめる要素があるかというのも、重要なポイントのはず。『パラサイト・イヴ』では一回ゲームをクリアして、二回目のプレイを始めると、入る度に形の変わる「自動生成ダンジョン」が登場するぞ。その名も「クライスラー・ビル」。この77階建ての「不思議なダンジョン(仮)」では、本編で登場しなかった強力なアイテムやモンスターがガンガン出現する。コレクター魂を揺さぶられるだけでなく、ボスキャラもなかなか手強いので、ただ攻略するだけでも相当な歯ごたえがあるのだ。当然、死んだらやり直しなので、欲張るのは禁物。じっくり攻略しなくてはならないので、本編以上にハマリ度は高いぞ。

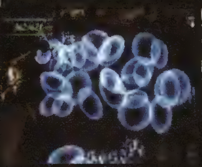
⬅マップ構成が毎回ランダムで生成される、恐怖のダンジョンだ



⬆ただし、出現アイテムはお得な物ばかり。つい欲張り過ぎてしまう



技辞典mini



⬅巨大ガニのアワ攻撃は横に回り込む。レーザーは間合いを離そう

ガラクタを大量に集めると…

ゲーム中あらゆるところで手に入る「ガラクタ」。一見何の利用価値もないように思えるが、ウェインにとっては改造拳銃の元になる格好の材料。せっせと集めて彼の元へ届けると、きっといいことがある。ただし、ハンパじゃない数を集めなければはならないので、「クライスラー・ビル」を攻略しながら、気長に集めるのがいいかも…。

コマンドスキップでリロードをキャンセル

敵を攻撃中に弾丸がなくなると、武器に弾丸を装填(リロード)するために一瞬無防備になってしまう。しかし、攻撃が終わった瞬間に、ちょうど弾がなくなるように調整すれば、次の攻撃までにリロードをしておいてくれるのだ。装弾数を憶えておいて、□ボタンで攻撃回数をスキップすれば、リロード時間をなくせるというわけだ。攻撃力の高いボス戦などで有効だぞ。

ヘイストを使ってBPを大量ゲット

ステータスをあげることができるBP(ボーナスポイント)を大量に得るには、敵の攻撃を受けないことが重要。ダメージが大きくなってしまうという欠点はあるが、ヘイストを使えば確実に敵の攻撃が避けやすくなる。ザコとの戦闘でも積極的に使っていこう。ちなみに前半のBPはアクティブタイムとアイテムキャパに、終盤はPE防御を上げるのがオススメ。

PEゼロによる行動不能に注意

PEを使いすぎて残量がゼロになってしまうとアヤは一定時間行動不能に。PE残量がゼロになってしまう「回復」は、行動不能をともなうので意味がない場合もある。そんなときは回復薬を使おう。PEを使いきってしまうバリアやエナジーショットは両刃の剣。

ロケットランチャーを手に入れよう

5日目の移動画面に登場する「Ware-house(第3埠頭倉庫)」では、強力な攻撃力を誇るロケットランチャーが入手できる。弾数が限られているが、炸裂して周囲の敵も粉砕してくれる心強い武器だ。突然現れるポイントなので見逃さないように。最下層にいる巨大ガニを倒せば手に入る。ハサミから壊して、横に回り込むのがポイントだ。

攻略本ガイド

フィールドごとに視点が変わり、薄暗い場所も多い『パラサイト・イヴ』では、アイテムボックスの位置が非常にわかりづらい。素直に攻略本を買ってしまうのがアイテムボックスを確実に手に入れる方法だ。

『公式最速攻略ガイド パラサイト・イヴ』
角川書店/900円(税別)
最速と名乗るだけあって、真っ先に発売された攻略本。B5サイズなので見やすいし、アイテムの位置などは、ほぼ完璧にフォロー。ただし、アイテムデータなどは不完全な部分も多い。同社後発の「完全最終攻略」に期待。

『パラサイト・イヴ ガイドブック』
デジキューブ/800円(税別)
ソフト発売前からコンビニなどで売られていたガイドブック。人物相関図や設定資料など、『パラサイト・イヴ』の世界をよく知るためには便利だけど、攻略部分はほとんどなし。アイテムの位置など知りたい人は他の本を。

■その他の攻略本

『パラサイト・イヴ 完全最終攻略』
角川書店/4月30日発売予定

『パラサイト・イヴ 完全サバイバルガイド』
メディアワークス/950円(税別)

『パラサイト・イヴ 解体真書』
アスキー/5月発売予定



ワタシが教えます!!　ホラーマニア　城寺井 ロメ郎

極限の恐怖が五感を直撃！

私、ホラーマニアの城寺井 ロメ郎と申します。私がおすすめいたしますのは『バイオハザード 2』。恐怖に満ちた前作のイメージを踏襲しながらも、同じ物語をふたりの主人公の立場で描写する「表」「裏」のシナリオ構成や、新機軸のザッピングシステムにより、さらに重厚なストーリーを楽しめるようになっております。また、ゾンビをはじめとする不気味な敵クリーチャーの描写も素晴らしゅうございますね。ふたりのキャラにはそれぞれパートナーがついていて、しばしば共に行動するわけですが、これがまたストーリーの重要なカギを握っております。ドラマ性では確実に前作を超えておりますですね。そうそう、前作で好評だった「隠し武器」も健在。さらに、謎の「隠しシナリオ」まであるという話です。アクションが苦手な私は最後までやり込むのが大変でしたが、専用コントローラの力もあって感動のエンディングを堪能できましたよ。

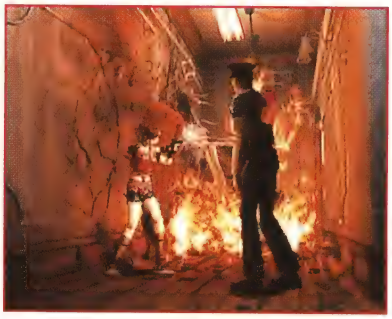


バイオハザード 2 | PS | ●カプコン●1月29日発売●サバイバルホラー●6800円●CD-ROM 2枚組

Q1 前作『バイオ ハザード』とはどう違うの？

ANSWER

不気味な洋館での惨劇と陰謀を描いた『バイオ ハザード』。いやあ、怖かったですねえ。この『バイオ2』でも基本設定は変わっていませんし、主人公が男女ふたりというのも同じ。でも今作では主人公ふたりのシナリオが密接に絡み合い、より深いドラマを作り上げることに成功しております。武器の炸裂やゾンビの死にざまといったビジュアルもパワーアップして、前作を知らない人にも充分に堪能していただけますですよ。



➡操作システムなども基本的には前作と同じ。しかし画面の迫力は確実に上がっている。

Q2 「ザッピング」ってどんなシステム？

ANSWER

よい質問ですね。この作品のシナリオに「表」と「裏」があることはご説明しましたが、このふたつは言うまでもなく同時に進行しているわけです。すると当然「表」での主人公の挙動が、「裏」でのもうひとりのプレイに影響を与えることになりますね。例えば「表」で通路をふさいでいる障害物を取り除いておけば、「裏」でもそこが通れるようになるとか。逆に、「表」でアイテムを取っちゃったら「裏」ではもう使えないということも起こります。これが本作における「ザッピング」なのです。



➡ザッピングの例。ヘリによってふさがれた扉を爆破すると…



⬅「裏」でのレオンのもとに「扉を爆破した」と通信が入り、そこが通れるようになる、というわけ。

Q3 「表」「裏」のシナリオって？

ANSWER

『バイオ2』には、新米警官レオンを主人公とした「レオン編」と、女子大生クレアが活躍する「クレア編」の2種類のシナリオがあります。で、さらにそれぞれのシナリオを終えた後で、「そのときもう一方のキャラは何をしていたのか」というストーリーをプレイできるのです。つまり、「レオン編」の後に「裏クレア編」、「クレア編」の後に「裏レオン編」があるわけですね。この「裏シナリオ」をクリアしなければ、真のエンディングは見られないのです。



⬆本編の主人公、レオン。渦中の街ラクーンシティに配属されるはずだった新米警官だが……。

⬇こちらはもうひとりの主人公、クレア。前作の主人公クリスの妹で、兄の行方を探しに来た。



技辞典 mini

逃げられるところは逃げろ

このゲームの主眼は「生き残ること」であって「敵の殲滅」ではない。武器の弾薬や回復アイテムには限りがあるので、無理な戦闘は避けたほうが無難。

敵によって武器を使い分けよ

様々な種類の武器をどう使い分けるかがクリアのカギとなる。例えばレオンのショットガンなら複数の敵を1発で倒すことも可能だが、次の1発を放つまでの時間が長いので四方から囲まれると不利だ。またイビーなどの植物モンスターにはクレアのグレネード＋火炎弾が最適。

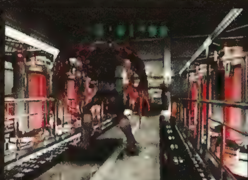


➡登場する武器には、実在のマニアックなものが多い。写真はレオンの愛銃デザートイーグル。

「死んだふり」ゾンビの見分け方

ゾンビは一度ダメージを受けて倒れても、また起き上がってくる場合がある。完全に死んだ場合は出血して血溜りができるので、倒し

ば突破できる。ただし、「裏」の終盤に登場するタイラントの最終形態だけは別。間合いを取ると猛スピードで突進してくるので、小刻みに方向を変えながら逃げ回るしかない。しばらく時間をかせげばロケットランチャーをゲットするイベントが起こるので、それを待とう。



➡「G」の一撃を食らうと危険だが、それが空振りに終わった時が反撃のチャンスだ。

隠し武器の出現条件

『バイオ2』で手に入る隠し武器の出現条件は以下の通り。

■サブマシンガン
救急スプレーを使わずに裏シナリオをクリアし、SまたはAランクを取る。

■ガトリングガン
セーブを一度もせずに裏シナリオをクリアし、SまたはAランクを取る。

■ロケットランチャー
2時間30分以内に表または裏シナリオをクリアし、SまたはAランクを取る。

レオン編のエイダは頼りになる！

Q4 どんな「敵」が出てくるの？

ANSWER

ゾンビやその他の異形のクリーチャーなど、生命工学が産み落とした恐るべき「敵」は今作にも続々登場。ゾンビですらも前作より強力になって、私たちを襲います。しかし最も恐るべき敵は、ウィルスが作り出した最強の生物兵器「G」でありましょう。実はこの「G」にも、哀しいドラマが秘められているのです。あ、そうそう、「裏」シナリオでは、前作でプレイヤーを苦しめたあのクリーチャーも登場しますよ。



⬅人間の肉体を侵食し、狂暴な戦闘兵器に変えてしまう「G－ウィルス」。その産物がこの最強生物「G」だ。



➡そして「裏」では、前作のボス「タイラント」も登場。しかも、前作よりバージョンアップしているらしい。

Q5 パートナーってどんな役割なの？

ANSWER

今回、レオン編には謎の美女エイダ、そしてクレア編にはいたいけな少女シェリーがパートナーとして登場します。このふたりは単なるサブキャラではなく、物語に非常に深く関わってくるのです。ふたりで一緒に行動したり、操作するキャラがパートナーに移ったり、もはや「もうひとり（一組）の主人公」と言っても過言ではないでしょう。余談ですがこのシェリーちゃん、ちょっとした動きがものすごくかわいいんです。うふふふふ。



⬆ゲーム中、パートナーにキャラチェンジする局面も。段差を登るシェリーがキュート。

Q6 今回の隠し武器って？

ANSWER

前作では短時間でクリアするとロケットランチャーがゲットできましたが、今回もありますですよ。しかもロケットランチャーの他に、サブマシンガンとガトリングガンの3種類。もちろんすべて弾数無制限です。出現条件は下の技辞典を参照ください。

⬇今回も登場する無限ロケットランチャー。バシバシ撃てば気分爽快？



Q7 専用コントローラって使えるの？

ANSWER

アスキーから発売中のこのコントローラ、私はかなり使い込みました。操作系が少々特殊な『バイオ』ですが、ボタン配列を最適化したこのコントローラならプレイ感は上々。グリップがナイフと銃の柄をかたどっているところも雰囲気を盛り上げます。買って損なし、『バイオ』を極めたい人にはまさに必携の品と申せましょう。



ブラックボディが精悍な専用コントローラ。（株）アスキーより価格3300円（税別）で発売中。

Q8 隠しシナリオっていったい……？

ANSWER

そう、実はこのゲームには隠されたシナリオがあるのです。ひとつは、裏シナリオを好成績（Sランク）でクリアすると出現する『第4の生存者』。ハンクというキャラを操り、難関を突破するミニゲームです。さらにこのモードがプレイ可能な状態で表・裏を3セットクリアすると、謎の「豆腐モード」が……。



⬆優秀な成績でクリアした者だけが体験できる『第4の生存者』。激ムズです。

たら床に注目。また、R1ボタンによる照準は死体には反応しないので、それを利用することで生死を確認することもできる。



➡倒れたからといって油断できないゾンビ。よく確かめて、とどめを差すなり逃げるなりしよう。

ボス敵攻略はタイミングが命

肥大したツメで襲いかかる「G」や、怪力を奮うタイラント。『バイオ2』に登場するボスは恐ろしい相手ばかりだが、動作が緩慢だという共通点がある。充分な間合いを取り、敵がモーションを起こした直後を狙って攻撃すれ

レオン編のパートナー、エイダはハンドガンで武装しており、ふたりで行動している時には勝手に敵を倒してくれる。しかも彼女の銃は弾丸の制限がない。ちょっと情けないが、ここはエイダに敵を倒させて、自分の弾丸を温存しておくのが得策だ。ただしパートナーのHPがゼロになってもゲームオーバーとなるので、攻撃の盾にするようなマネはしないように。これはクレア編のシェリーも同じ。



➡ひょっとしたらレオンより戦闘能力があるかもしれないエイダ。それもそのはず、彼女の正体は……

攻略本ガイド

難易度が高い上に隠しフィーチャーの多い『バイオ2』をプレイするにあたって、攻略本はまさに必須の品。複雑に絡み合うシナリオの妙を味わうためにも、また短時間プレイを達成するためにも、重要な資料となるだろう。

バイオハザード2 公式ガイドブック

ファミ通責任編集／アスペクト／1300円

ゲームのシステムからストーリーの裏側までをマニアックに考察した、『バイオ2』攻略本の決定版と言える一冊。俯瞰図によって描かれたマップが非常にわかりやすい。また最短時間での攻略やナイフクリアといった「極意」も解説している。



じゅげむBOOKS BIOHAZARD 2 PROLOGUE OF TERRORS

塩田信之／保坂和宏&CB'S PROJECT編著
メディアファクトリー／780円

ソフトの発売に合わせて発行されたスペシャルブック。攻略本ではないが、『バイオ2』の世界観を補強する数々のビジュアルやコラムなど読み応えのある内容。初期のキャラスケッチなど、開発の裏側を垣間見ることもできる。



バイオハザード2 死街地脱出マニュアル

講談社／1000円

Vジャンプブックス バイオハザード2

集英社／1300円

ワタシが教えます!!　プライベートもサクセス三昧　加藤

野球もサクセスモードも楽しいから、今年の野球ゲームはコレだけでいいや

祝・球春到来！　まだプロ野球は開幕したばかりだけど、巨人のルーキー高橋は打ちまくるなぁとか、ヤクルトどうしちゃったのかなぁとか、早くもいろんな話題を提供してくれてる。どの球団のファンも、ちょうど今頃がいちばんワクワクしている時期じゃないかな？　そんなファン心理に便乗する……というワケじゃないだろうけど、毎年プロ野球の開幕に合わせて数多くの野球ゲームが発売されるもの。あまりにもいっぱいあるから、どれがいいのか迷いそうだけど、プロ野球も甲子園大会も好きな真の野球ファンなら、『パワプロ』を選べ！　配球の駆け引きがメチャメチャ本格的だし、しかもデータは最新版。それに、昨年の名場面を再現するシナリオモードや、育成シミュレーションのノリでオリジナル選手を作成できるサクセスモードまで用意されていて、もう満腹って感じだ。1年を通して遊べる野球ゲームが欲しい人は、迷わず買うべし!!

実況パワフルプロ野球5

実況パワフルプロ野球5　N64　●コナミ●3月29日発売 ●野球●7800円

Q1 『パワプロ』はよく本格派って言われるけど、どこがスゴイの？

ANSWER

普通の野球ゲームって、ストライクゾーンに高さがないけど、『パワプロ』の場合は高低差があるんだ。これが最大の理由。球種ごとの変化の違いもちゃんと再現されているから、ストライクゾーンの高低差を利用したハイレベルな配球の駆け引きができるわけ。野球の世界ではよく「打てて三割」とか言うけど、『パワプロ』もそんな感じ。そんなわけでバッティングはかなり難しいけど、ジャストミートすると「カキーン！」という音とともにボールがスーッと飛んで行くから、すごく爽快な気分になれること間違いなし！

あと、選手の個性がちゃんと再現されているのもポイント。例えば横浜の佐々木のフォークはすごい角度で落ちるし、西武の松井はガンガン盗塁できる。このおかげで、実際のプロ野球の試合を再現しているようなプレイ感が味わえるのだ。



⬆投手は三振を取るのが、打者は配球を読んで打つのが楽しい

Q2 実際にプロ野球の試合を再現できるの？

ANSWER

まぁ、作るのは難しいね。その代わりになるのが、「シナリオモード」だ。このモードでは、昨年のペナントレースでの名場面をシナリオ化しており、自分の手で再現もしくは結果をひっくり返すことができるんだ。シナリオは、各球団ごとに1つずつ。例えば西武だと、リーグ優勝を決めた鈴木健のサヨナラアーチのシーンといった感じで、それぞれファンには印象深い試合ばかり。ぜひとも、そのときのことを思い出しながらプレイして欲しい！

Q3 選手データはどの程度新しいの？　あんな事件があったし……？

ANSWER

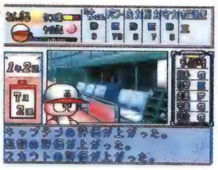
ああ、あの事件ね……。選手データは昨年度ペナントレース終了時のものだけど、移籍組の選手や新外国人、話題のルーキーのデータが入っているので、ほぼ最新版と考えてOK。ただし、例の事件に関与した選手たちは登場しないけど……。でも、大丈夫！　そんなダークな気分を吹き飛ばしてくれる、「サクセスモード」がある!!

Q4 巷で人気の「サクセスモード」って、どのへんが面白いの？

ANSWER

知らない人も多いと思うので詳しく説明すると、「サクセスモード」とは早い話、オリジナル選手を作成できるモードのこと。「何で巨人の高橋が入っててウチの○○選手がいねーんだ」とか、「出場停止処分中だけど、○○選手が使いたいよ～」という人のニーズに応えてくれるあたりが、人気の一端と言えるかな。

でも、ただ選手を作るモードは他の野球ゲームにもある。じゃあ、なぜサクセスモードがウケているのかと言うと、育成シミュレーション仕立てになっているから。ただのモードと侮ることなかれ。前作でこのモードのみの攻略本を作っちゃったクレイジーがここにいるけど、今回も作れることは間違いないほどイベントの数は多いし、データも非常に緻密だ。しかも、セーブができない一発勝負という『風来のシレン』のような中毒性がミックスされているのがミソ。ハマり度が非常に高いのだ。



➡試合で活躍するなどして、スカウトの評価を上げていこう！

Q5 具体的に、サクセスモードではどんな感じで選手を育てるの？

ANSWER

前作までのサクセスモードでは、プロ野球に二軍から一軍に入団したてのルーキーを育て、3年の間に昇格させるという内容だったけど、今回は1人の高校球児が主人公。野球部で実力を磨いて、甲子園出場などでスカウトの目に止まり、ドラフトで指名されるのが目的だ。基本的には、各種の練習メニューを通じて経験点を稼ぎ、能力をアップさせていくだけ。しかし、練習だけで期限の3年間が過ぎることはない。花形満チックなライバルと夕暮れの河原で勝負したり、カワイイ(一部そうじゃないのもいるが)彼女とデートを楽しんだり。またあるときは不慮の事故で入院したり……。このように、涙あり笑いありのイベントが数多く用意されており、それが主人公の能力にさまざまな影響を与える仕組みになっているのだ。



⬅呼び方のイントネーションやアクセントがエディットできる

Q6 サクセスモードで作った選手はちゃんと使えるの？

ANSWER

大丈夫。アレンジモードで好きなチームに登録すれば、シナリオモード以外の試合で使用可能だ！　しかも今回は、サクセスモードで作った選手の名前をウグイス嬢にコールさせることもできるので、作成した選手に愛着が沸くはず。

技辞典mini
サクセスモード攻略の豆知識

●選ぶなら「赤とんぼ高校」！

サクセスモードで選手を3人作ると、「パワフル高校」と「白鳥高校」、「赤とんぼ高校」の3校の中から入学する高校を選べるようになる。それぞれ特性が違う、ということは5月号の「NOW ON SALE」のページでも触れたけど、トータルで考えてもっともいいのは、赤とんぼ高校だ。よほどのことがない限り1年目から試合に出られるので、スカウト評価を上げやすいのが最大の理由。ただ、チームメイトの能力が非常に低いため、投手を作っているときはその余りに低い守備力が足を引っ張り兼ねない。キャプテンになって、自分で味方の選手を操作した方がいいだろう。

●彼女とのつきあい方

今回、彼女になる可能性のある女の子は、6人(白鳥高校は5人)登場する。誰が彼女になるのかはランダムだが、明美のみ甲子園に出場した時点で彼女がいなければ、押しかけてきて「つきあって欲しい」と言ってくる。なお彼女に電話するとデートに行けるが、女の子ごとに好きな場所と嫌いな場所があるので注意。また毎週少しずつ彼女評価が下がることと、デートで同じ場所に連続で行くと評価がガクッと下がることを覚えておこう。

●どの彼女がベストか？

ズバリ、彼女にしたいのは明美と桜、佳代の3人のうち誰か。明美は扱いにくいが、3年目の主人公の誕生日に「真・野球超人伝」(彼女評価が高い場合のみ)というプレゼントをくれる。これをもらうと、投手・野手共に希少な特殊能力が習得できるのが嬉しい。桜はデートで好印象を与える場所が多く、しかもある条件を満たすと「桜の秘密ノート」が手に入り、バッドステータスを消してくれる。ただし、白鳥高校では桜は登場しない。そして佳代だが、実は彼女は校長先生の娘。特定のイベント後、校長先生が練習メニューのレベルをアップする設備投資の話を切り出してくる、という特典がある。また長期間つきあっていて、しかも彼女評価が高いと、3年目の主人公の誕生日に「野球超人伝」というプレゼントをくれる。明美の「真～」と比べると効果はやや劣るが、それでもいいプレゼントであることに変わりはない。顔さえ見なければ、最高の彼女だ。なお主人公がキャッチャーの場合のみ、靖子が彼女になってくれると嬉しい。つきあいが長く、彼女評価が高い場合のみ、3年目の主人公の誕生日に特殊能力のキャッチャー○(習得済みのときはキャッチャー◎)を習得できるのだ。

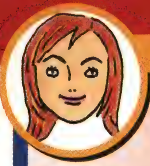
攻略本ガイド

『パワプロ5』関連の攻略本は、3冊が発売される。現在発売中の双葉社の攻略本は、テクニック&チームデータを網羅した実戦派のガイドブック。対戦のお供にピッタリだ。ってゆーかオレが書いてるんで、買ってください。あと、昨年大好評を得たサクセスモードの攻略本が今年も双葉社から出るので、こちらもヨロシク！

コナミ完璧攻略シリーズ
『実況パワフルプロ野球5』公式完全ガイドブック
双葉社／発売中／1000円

『実況パワフルプロ野球5』パーフェクトガイド
新紀元社／4月上旬発売予定／1200円

『実況パワフルプロ野球5』公式ガイド
NTT出版／4月下旬発売予定／1000円



ワタシが教えます!!

ギアよりバーチャロイド　ビスチェ

ロボット好き、アニメ好き、大作好きまっしぐら!

『FF Ⅶ』でメガヒットを放ったスクウェアがロールプレイングの新機軸を打ち出そうとした意欲作。ハッキリ言って、「超大作」という銘が相応しい大型作品。

内容は、ロールプレイングのツボを心得ているというより、ロボットアニメファンの心を捕らえたつくりという感じ。入り組んだ人間関係、緻密な設定に細かい部分まで丁寧に描かれたギアと呼ばれるロボット。もう、ロボットアニメファンなら、問答無用で持っておくべきでしょう。また、要所要所がアニメーションになっているので、これまたロボットアニメファンの心を魅了して放さない。そして、セーブポイントは、エピソード毎にタイトルがついているという、何とも心憎い配慮がたまらないんだな!



ゼノギアス　PS　●スクウェア●2月21日発売　●ロールプレイング●6800円

Q1 『ゼノギアス』って、そんなにすごい作品なの?

ANSWER

いや、もうマジで超大作でしょう。何がすごいって、オープニングのアニメーションだけでもかなり長くて、さながら映画の予告編なみ。肝心の本編も、2枚組ディスクの1枚目を終わらせるだけで30時間は掛かるんだから。その所要時間だけでもすごいのに、プレイヤーをガンガン引っ張っていく要素がてんこ盛りに揃っている。従来ロールプレイングというと、「ファンタジー」という答えが返ってきそうなものだけれど、この『ゼノギアス』は、ロボットアニメっぽさが前面に推し出されていて、それが新鮮。ゲームの最初のうちこそ、ファンタジーにありがちな田舎の村からスタートしていくのに、冒険を進めていくうちに、だんだんロボットアニメにあるような、数段上のテクノロジーを持つ国家に挑んでいくという展開になっていく。しかも、この作品で言うところの敵は、本当にハイテクの塊って感じ。だから、そんな敵が次々登場する画面は、ハリウッド映画にも見劣りしない。

主人公たちは、敵方と比べて全体の基本装備が劣っているのに、主人公だけ超最新型の機体を使っていて、その機体には多くの謎が秘められているといった設定も、「ああ、ロボットアニメの定番」という感じがしてならないです。

ファンタジー色ではなく、ここまで徹底的にSFロボットアニメ色を前面に推しだしたストーリーが展開していくという意味で、間違いなく『ゼノギアス』は従来に例を見ない作品であるし、「すごい作品だ!」と言っていいよね。

Q2 ロボットファンの心をくすぐるのはどんな点?

ANSWER

決して単純なロボットものではないんだけれど…。

実は、日本のロボットアニメで「名作」といわれた作品には共通する部分があって、仮にそれを「売れるロボットアニメの条件」として定義すると、1．設定が緻密、2．敵味方双方共、人間関係が入り組んでいる、3．主要キャラ(自身か、彼らの乗るロボットもしくは、持っているアイテム)に謎がある、4．敵を単なる悪役として片づけられない、などがあげられるんです。例えば、不朽の名作と言われている2本を例にとってみると、1979年に放映された『機動戦士ガンダム』なら、1、2、4が当てはまっているし、1983年に放映された『装甲機兵ボトムズ』に至っては、全部が完全に当てはまっている。『ゼノギアス』も、偶然とはいえ(いや意図的に?)、これらの条件がすべて揃っていると言えます。

主人公達は移動手段としてもギアを使うし、もちろんギアでの戦闘シーンもふんだんに盛り込まれている。冒険の途中で立ち寄ったアイテムショップなどでは、自分のためのアイテムを揃えていくだけでなく、ギアも一緒にどんどんチューンナップしていく。そのプロセスが相当楽しい。それはもう本、編そっちのけでバトリング(ギア同士の対戦を試合形式で行うイベント、ゲーム中のとある町で出来る)ばかりをやる人も出てくるくらいなんだな。



⬆ギアのチューンナップは、後々の戦闘に影響するので、マメにしていこう

Q3 人間関係が入り組んでいると、ストーリーがこんがらがったりはしない?

ANSWER

結論からいうと、人間関係そのものは、いい感じに整理されているので、わからなくなることはない。ところどころでちゃんと主人公達の会話をチェックしていれば、ほぼ問題なくわかるようになっている。ただ、問題は時折キャラクターたちが見る幻想や思い出の場面。中にはキャラクターたちの内面に触れる、重要な部分もあったりするんだけれど、あれがちょっとわかりにくいかも。そういうときは、「あんな場面もあったな」程度に心に留めておいて、どんどん話を進めてしまった方がいい。逆に、気にし始めるとキリがなくなってしまって、物語の世界に浸ることが出来なくなってしまうんで(笑)。

Q4 設定の緻密さってどういうこと?

ANSWER

例えば細部まで徹底したギアの描き込みは丁寧そのもの。ポリゴンで描き込んだギアの綺麗さは、PSのポリゴングラフィックス表示性能を活かし切っているという感じ。金属的な感触、重量感が見事に表現されているからね。

もちろん、緻密な設定というのは、何もギアだけの話じゃない。ストーリーのバックボーンになる世界観の描き方も見事なもの。そして、ストーリー中に登場する国家間の関係、対立の背景などの、設定面での緻密さも見事としか言いようがない。小さい会話の端々に政治的な駆け引きの言葉を織り込んでいたり、街の人の会話からその国の状況がわかったり、細かいところにもったくスキがない。

一見入り組んでいて、難しそうだけど、キャラクターたちの会話を聞いていれば、わかるから大丈夫。



⬆本当に家庭用ゲーム機で動くの？　と思うほどギアは美しく描かれている

Q5 エピソード毎のタイトルって、章で構成されているの?

ANSWER

セーブデータがわかりやすいように、何時間何分という他に、『マルー救出作戦』とか、『戦う理由、死ぬ理由』など、どこまでゲームが進んでいるかわかるようにタイトルがつけられているんだ。そのタイトルも、まぁ、モロにロボットアニメ!　という感じのタイトルのつけ方なので、やっぱりかなり意識しているんだなというのも感じられるし、同時にゆったりプレイするんだったら、このタイトルを目安にして、少しずつ進んでいってもいい感じ。『ゼノギアス』は。どちらかというと、数日でガーッとプレイするよりも、1話1話を丁寧にプレイしていった方が面白いからね。ストーリーがこんがらがったりする心配も全然いらないし。何より、スッキリした頭でプレイした方が何倍も楽しめるしね。

まぁ、案ずるよりプレイするが楽(たの)し、ってところかな!

技辞典mini

ここでは戦闘シーンで、いかに労を少なくして勝つかを伝授しよう。

●キャラ戦

ザコはともかく、強敵相手となると、あっさり勝利、というわけにはいかない。強敵を倒すのに有効な方法は、戦闘開始時に小攻撃(□ボタン)を1回だけ押すやり方で、APをため込んでいこう。序盤、相手から何発かもらうことにはなるが、APが一定数を超えたところで、必殺技を連続して叩き込むのだ。必殺技を連続で叩き込むメリットはやはり、敵に1度に大量ダメージを与えることで、回復を容易ならざる状態にしてしまうことにある。これは中盤以降、非常に重要になってくるので、覚えておこう。

●ギア戦

前提条件が2つある。1つは、登場するキャラクターの経験値を少しでも多くして、必殺技を習得させておくこと。必殺技はギア戦でそのまま使えるからだ。2つ目は、ギア戦前に、その時点で最高の装備にしておくこと。これはもう、必須条件と言い切ってもいい。これを怠ると、かなり苦しい展開になるので、立ち寄った町や移動中の船の中ではマメにギアショップに顔を出して、チューンを怠らないようにしておこう。そして、戦闘が始まったら、序盤は、燃料消費の少ない小攻撃(□ボタン)を使って、アタックレベルを上げる。多少反撃を喰らっても心配することはない。ヤバいときはエーテル攻撃を使って相手にダメージを与えたり、こまめに回復を図っていけばいい。そして、アタックレベルが2を超えたら、レベル2の技を1つではなく、レベル1の技を2度叩き込むのだ。実は、レベルの高い技1回よりも少し低めのレベルの攻撃を複数回叩き込んだ方がより深い痛手を相手に与えられる。これは中盤まではかなり使える戦術だぞ!

攻略本ガイド

多くの出版社からたくさん出ていてもよさそうな『ゼノギアス』の攻略本。実は僅かに2冊しかない。

コナミ完璧攻略シリーズ
『ゼノギアスガイドブック』
デジキューブ刊／800円／発売中

デジキューブから出ているガイドブックは、簡単なストーリー展開チャートとマップがちょっとさびしいが、イベントシーンなどについてはかなり掘り下げて書かれているのが◎。

『Vジャンプブックスゲームシリーズ
ゼノギアス　スクウェア
オフィシャルガイドブック』
集英社／1380円／発売中



ワタシが教えます!!　ファンキーなゲームがちょ〜好き　小林康之

思わずリズムを取っちゃう、ノリが最高！

リズミカルにボタンを押すと、ノリノリのダンスが踊れるってことで、一躍脚光を浴びた『バストアムーブ』。画面に表示されるコマンドを入力することで、次々とダンスを繋いで踊っていく、コンボというシステムがめちゃ楽しいゲームなんだ。もちろんゲーム自体の作りも面白いけど、登場するキャラクターたちが個性的で、しかもダンスでどれだけ目立ったかで勝負がつくっていう、心が躍りだしそうなシステムが魅力的なんだ。もちろんゲーム性もバッチリで、相手のダンスを邪魔する攻撃や、一発逆転が狙える隠しダンスのコマンドなんてのもある。操作自体はとっても簡単で、誰でも遊べるのも人気の秘密かもしれない。他にも魅力はたくさんあるけれど、特に使われている曲がノリノリのサウンドばかりで、ゲーム以外のBGMに使っても遜色ないものばかりってのが凄い。全体的にノリのいい要素が多いんで、大勢で集まって遊ぶのに、最適のゲームと言えるんじゃないかな。

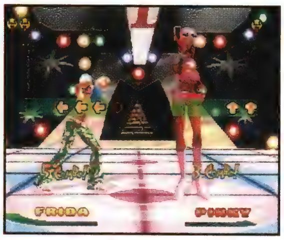
BUST A MOVE　Dance & Rhythm Action ™

ブシドーブレード弐　PS　●エニックス●98年1月29日 ●ダンスゲーム●5800円

Q1 コンボのコマンド入力って、対戦ゲームみたいに難しいの？

ANSWER

キャラクターがダンスを踊る基本は、4拍のリズム中に表示されるコマンドを入力して、最後の拍でリズミカルにボタンを押すだけなんだ。しかもそのコマンドは、右・左・右・○ボタンとか、とっても簡単なものばかり。コンボを繋いでいけばちょっとは複雑になるけど、それでも最大で5回方向ボタンを押すだけなんだから、覚えちゃえば問題ないよね。要は、いかにリズミカルに、正確にコマンドを入力するか。これが一番重要なことなんだ。でも、少し練習すればすぐに覚えられるからまったく問題ないんだよね、これが。



⬆画面に表示されるコマンドは、ダンスのコンボを続けると複雑になっていくのだ

Q2 ダンスで勝負するのはいいけど、勝敗はどう決めるの？

ANSWER

このゲームの勝敗は、いかに相手よりも目立ってカメラに映ったか、ってことで決まるんだ。この辺は、実際のダンスなんかと同じじゃないかな。ところがこのルール、派手なステップを刻んでカメラが一度集中すると、なかなか相手側はカメラに映らないんだ。そんな一方的な状況を脱出するためにあるのが、それぞれ個性的なジャマーという攻撃。

ただし、使用回数は2回だけだし、ジャマーは回避ができるので過信は禁物。もちろんライバルも使ってくるから、おかげでダンスにメリハリがつくし、緊張感のある勝負が楽しめるのがイイんだよね。



⬆相手の邪魔をするジャマー攻撃が炸裂。これで一気に逆転を狙ってダンスを続けよう

Q3 キャラクターがすごく魅力的だけど、デザインしたのは誰？

ANSWER

キャラクターをデザインしたのは、田中秀幸氏という人。この人は『ウゴウゴルーガ』のキャラクターや電気グルーヴ、篠原ともえのビデオクリップのアートディレクションなどでも活躍している。シュールでセンスの光るCGキャラクターやイラストを手がけていることで有名だ。しかも、このキャラクターたちは、ポップなコスチュームだけじゃなく、ダンスの振りも個性的。だから実際にテレビで、ダンス競技を見ているような、リアリティあるダイナミックなアクションが楽しめるというわけ。とにかくこのキャラクターたちの魅力は、実際に見て感じて欲しいな。

Q4 ゲームに使われているノリノリのBGMは誰が作ったの？

ANSWER

ゲームに使われているBGMは、ダンスにぴったりのノリのいい曲ばかり。最近では有線でもかかってたりしてるから、初めてこのゲームをプレイしたのに曲は知っていた、なんて人もいるかもしれない。それで問題のBGMだけど、このゲーム用にタイアップで書き下ろされたもので、あのavexが担当しているんだ。

また、中にはメトロのサウンドデザイナー・小林氏が作曲を手掛け、サエキけんぞう氏や榎本加奈子さんが歌詞を担当した曲もあるぞ。ちなみにサエキ氏が歌詞を書いた曲は、謎の宇宙人ユニットのカポエラ星人の曲。榎本さんが書いたのは、今風の言葉が連発されるショーティの曲だ。ソフトを持っている人は、試しに聴いてみよう。今までと違った感じで聞こえるかもしれない、かな？

Q5 一発逆転ができるような、すごいダンスってあるの？

ANSWER

ダンス勝負中に、それぞれのキャラクターを交互に映す、ソロパートってのがある。言ってみれば、邪魔をされずダンスが披露できる格好の見せ場なんだけど、このときに表示されるコマンドのほかに、実は隠しコマンドがあるんだ。これを入力すれば、ダイナミックなダンスが踊れて、一気に逆転してカメラを自分に向けさせることだってできちゃうんだ。もちろん、隠し要素だからといって、ちっとも難しくない。ただ、各キャラクターによって発生コマンドが違うので、これを覚えて挑戦してほしい。あとは、画面に表示されるコマンドを入力するだけだから楽勝だよ。

ソロパートの隠しダンス発生コマンド

HEAT	↑↓↑○
FRIDA	↑↓↑○
STRIKE	↑↑←○
HAMM	↓→↑○
SHORTY	↓↓↓○
KELLY	→←→○
GAS-O	←↓→↑○
PINKY	↑←↑○
HIRO	→↑↓○
KITTY-N	↓↓→○

技辞典mini 隠しキャラクターが登場する

最初からいる10人のダンサーにプラスして、4人?の隠しダンサーが登場する。出現の条件はとても簡単だけど、出すのはちょっと難しいかもしれない。ちなみに追加されたのは、対コンピューター戦で登場する謎の宇宙人2人組のCAPOEIRAと巨大ロボットのROBO-Z、それにSHORTYのマスコットみたいなネズミのCOLUMBOと、HAMMステージにいるマスコットのBURGER-DOGだ。

隠しダンサー出現条件

CAPOEIRA

難易度ノーマルで、対コンピューター戦の全キャラクターに勝つ

■隠しソロダンス発動コマンド

➡⬆➡✕

ROBO-Z

難易度ハードで、対コンピューター戦の全キャラクターに勝つ

■隠しソロダンス発動コマンド

⬆⬇⬅➡○

COLUMBO

CAPOEIRAとROBO-Zを出現させた状態で、難易度ノーマル以下の対コンピューター戦をSHORTYで勝ち抜く

■隠しソロダンス発動コマンド

⬇⬇⬇○

BURGER-DOG

CAPOEIRAとROBO-Zを出現させた状態で、難易度ノーマル以下の対コンピューター戦をHAMMで勝ち抜く

■隠しソロダンス発動コマンド

⬇➡⬆○

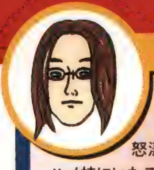
攻略本ガイド

A MUST BOOK 『BUST A MOVE』公式ダンスゲー攻略大作戦
エニックス／1238円／発売中

全キャラクターの基本コンボの解説から、レベル7のコンボの解説など、ダンスの基礎を解説している攻略本。全体的に写真を使用し、ダンスをビジュアル的に解説しているのが特徴だ。内容はコンボの派生によるコマンドの変化や、得られるポイント数の説明など、初心者が知りたい情報が集められている。全体的に初級の心得を集めているので、初心者から中級者向けだ。



THE LAST BOOK OF 『BUST A MOVE』公式ダンスバトル攻略大作戦
塩田信之／保坂和宏&CB'S エニックス



ワタシが教えます!!　また、つまらぬものを斬ってしまった…　東

満たされなかった対戦ライフに一刀両断

怒涛のコンボや超必殺技、果てはハメ技にいたるまで、何一つ疑わずに楽しんでいたことが、今では不思議にさえ思える。『ブシドーブレード弐』は驚くほど斬新な内容を持って、見事にそれら格ゲーの固定観念を一刀両断した。それだけに格ゲーに肩までどっぷりなヤツほど、そのインパクトに面食らい、狂ったようにのめり込める。　まず、体力という概念がないことにビックリ。一撃でも許せば即死という状況の一太刀はやたらと重く、ズシリとした手応えを与えてくれる。そんなヒリヒリとした妙な緊張感が何故か心地よくもあるのだ。豊富な得物の数々とキャラの個性が織り成す多彩な剣術は実に華麗で、空間を自在に駆り、地の利を生かした戦術や奇襲が飛び交う駆け引きも、文句なしに楽しい。ただひたすらに敵をメッタ斬りにしたければ「百斬りの間」でその醍醐味を味わうことができる。

既存のスタイルに捕らわれない自由な発想は、プレイヤーに確かな感触をダイレクトに伝えてくれる。格ゲー好きにほど一度は味わってほしい1作。マジで変わるよ、キミの感性。

BUSHIDO BLADE 2

ブシドーブレード弐 | PS | ●スクウェア●3月12日発売●5800円

Q1 ゲーム性以外にこれまでの格ゲーと違う点はあるの？

ANSWER

操作方法が個性的なことが上げられる。主に「走る（Lボタン）」・「しゃがむ・飛ぶ（Rボタン）」と、「構え（□ボタン）」・「攻撃（×・○ボタン）」の2つに大別される。特に走りながら斬るときや下段斬りの際に、パッドの配列が手によく馴染む。スティックではどうしても左手にレバー、右手にボタンという動かしがたい操作形態を強いられるけど、パットの場合両手共に中指と人差し指が空いているよね。この空いている4つの指こそが無限の操作感覚を与えてくれるのだ。人間工学に基づいた操作環境、というとちょっと大げさかもしれないけれど、比べてみればどっちがいいのかすぐわかるはず。アーケードに右習えな格ゲーが多い中、この操作感覚はかなりインパクトがあり、クリエイティブだ。そしてプレイステーションを購入してすぐに、そのまま楽しめるというのが何より嬉しい。

Q2 何とも不気味なネーミングの「百斬りの間」って何ですか？

ANSWER

前作でも好評だった「チャンバラモード」は今作でも継承。「百斬の間」と名称も新たに、あの殺戮が蘇る…。

まずは、メインキャラ6人のエンディングを見よう。モード選択画面に「百斬の間」が追加されるはずだ。このモードのルールは至って簡単。とにかく次々に襲いかかってくる忍者やら侍女やらバカ殿やらを斬って、斬って、斬りまくるだけ！　悲鳴と怒号が渦巻く修羅道は突き進むほど快感に……。そして、このモードを15分以内にクリアーすることで、さらに2キャラクターが使用可能に！　「タテカケター」という意味不明の絶叫で息絶える忍者のさまを見て笑えるようになれば、免許皆伝！君も立派な人斬りだ!!

⬇「百斬の間」の名物と言えばやはり「タテカケタァ」でお馴染みの忍者の絶叫だ。実は「後は任せた」と言っているらしい…君にはどう聞こえるかな？



Q3 一撃で勝負が決まるってことは、秒殺も可能なの？

ANSWER

まず、防御ボタンがない。そのため身体の急所をサクッとやられれば、即死。ただ、急所から外れている場合や相手の攻撃にこちらの剣を重ねることで、上手く回避することができる。それが、『弐』のツボである「表」と「裏」という攻撃方法だ。「裏」の攻撃には「表」で、「表」の攻撃には「裏」で返すのが基本だが、これらの攻撃がぶつかり合うことで、状況は刻々と変化を繰り返す。常に攻守が入れ替わり、ゴリ押しや鉄壁の待ちなどの消極プレイを許さない。この感触はそう、どことなくジャンケンに似ている。それもあいこが連発して、なかなか勝負のつかない、あの何ともいえぬ緊張感に。長引くほどプレッシャーは倍加して、勝ちへの拘りを掻き立てる…。　猪口才な駆け引きを払拭した、本当の意味での真剣勝負とは、このゲームにこそふさわしい言葉だ。



⬆勝者・敗者の区別なく、見る者すべてをムカつかせるトニー梅田の勝利ダンスだが、これが崖っ淵だと最高に笑える

Q4 ステージに何か仕掛けがあるの？

ANSWER

戦いの場はストーリーモード「決戦の間」の舞台ともなっている全18ステージから選択することができるんだけど、それぞれに、いろいろな戦い方を要求される。特に大きな段差のあるステージでは相手を追い込んで転落死させることが可能だ。また、地面に土や砂のあるステージでは砂かけが有効な手段。成功すると相手は一定時間動きがとれなくなるぞ。それと各キャラクター固有のサブウエポンも意表をつくのにもってこいだ。これはTPOに関係なく使用できるので重宝するが、使いすぎには禁物！モーションが大振りなので、外すと手痛い反撃は必至。ここ一番で使ってこそ生きてくるってものだ。

Q5 武器ってやっぱり刀とか？

ANSWER

武器の種類はとにかく豊富。「打刀」「ロングソード」「野太刀」「ブロードソード」「薙刀」「槍」をメインに、各キャラクターごと、さまざまなサブウエポンを携帯している。刀でザックリやるのもよし、槍でチクチク刺すのもよし、好みに合わせて選んでくれたまえ。ただし、少しでも有利に戦いたい場合は、武器選びは慎重に。キャラクターにはそれぞれに見合った得物があるので、その相性を考えてチョイスしよう。例えば「辰美」のときに「打刀」を選ぶと、この得物に限り二刀流で戦うことができるようになる。他のキャラクターにおいても同様で、得意な武器を持つほど能力は高まるのだ。

技辞典mini

人斬りチョットいい話 ～百斬の間編～

隠しモード「百斬の間」は、タイムアタックがとにかくハマる。しかも、15分以内に100人斬りを果たせば隠れキャラが2人追加されるのだから、ますますガッツが湧くというものだ。ここではこの「百斬の間」を少しでも有利に展開させるためのアドバイスを紹介しよう。

●その一

スピード型キャラを選べ

まず、スピード型キャラを選ぶことが、隠れキャラゲットの近道だ。メインキャラでは「御門」と「嬢」、サブキャラクターでは「蛍火」「千尋」「ナイトストーカー」「トニー・梅田」がそれに該当する。とにもかくにも15分以内にクリアという制限があるため、少しでも時間を稼ぐことができるキャラのほうが有利に決まっている。

特に「トニー・梅田」は動きが早すぎることもなく、とても扱いやすい。また、初心者は「裏雲」は使わないほうが無難。なぜかこのキャラに限って敵は厄介な「正眼の構え」で挑んでくるので、クリアだけを目指すのであれば選ばないように。

●その弐

軸合わせを用いてタイムロスを防げ

相手を倒したら、すぐその向きに方向キーを入力する習慣をつけておこう。こうすることで次の相手と相対することができるので、動きの無駄がグンと減らせるぞ。

サブキャラを使えるようにする ～決戦の間編～

「決戦の間」でゲームを進めていくと道中、同門の仲間たちが手助けしてくれる。そのサブキャラを操り、やられることなく任務を遂行してストーリー本編もクリアーすれば、次のプレイからそのキャラを使うことができるようになる。

これらのキャラは「決戦の間」はもちろんのこと、全モードで使用可能だ。なお、サブキャラを操る際には、サブウエポンや砂かけを上手に使っていこう。一度でもやられてしまうとまたやり直しになるので、丁寧に倒していくのが無難。「急がば回れ」といったところか。

ラスボスはこうして倒せ！

●「榊　玄鷹」の場合

初めて相対したとき、間違いなく面食らうのがこの「榊　玄鷹」だ。近付いて攻撃したその瞬間に突然ワープ!?　斬っても斬っても斬ることができず、「やられる気あんのかよ！」と思わず独り言が出てしまうことだろう。

しかし、短気は損気。気長に攻撃しつづけてみよう。すると、徐々に間合いが狭まってくるはずだ。そうなればチャンス！　間合いが詰まれば技をチョコチョコだすだけで結構引っかかってくれるぞ。

●「柊　大納」の場合

「柊　大納」もラスボスだけに一筋縄ではいかない。正面からの攻撃はすべて鎧がはじきかえしてしまうので、倒すにはまずは相手の後ろをとることから始まる。

ただし、後ろにまわるにしても真後はダメ。すぐに振り向かれてザックリやられてまうからだ。そこで心持ち斜め後ろに立ってみよう。実はここがこのキャラの死角なのだ。振りの早い攻撃でズバッと勝負を決めちゃおう。

攻略本ガイド

『ブシドーブレード弐』ガイドブック

発行：デジキューブ

モノトーンを基調とした美しい装丁が目を引きつける『ブシドーブレード弐』ガイドブック。ゲームの世界観をそのまま誌面に反映させた和風テイストのレイアウトで全96ページに渡り、ストーリー、キャスティング、コマンドなどを紹介している。特にからみ技や武器能力の他、マニュアルでは補いきれなかった部分をつぶさにフォローしている親切な構成が嬉しい。ビギナー必携の一冊。

『ブシドーブレード弐』攻略本ガイド剣戟心髄録
デジキューブ／4月30日発売予定／1400円（税別）

じゅげむBOOKS『ブシドーブレード弐』列伝～瀬戸内の剣豪達～（仮）
メディアファクトリー／4月下旬発売予定／価格未定

『ブシドー弐本剣客十八番』
アクセラ／4月27日発売／1500円

みつめてナイト

みつめてナイト	SS	●コナミ●3月19日 ●純愛シミュレーション●6800円

ワタシが教えます!! みつめ続ける男 JUN

女の子だらけの極上パラダイスに、中毒200%!!

まず、女の子が16人というボリュームにビックリ! 「えっ、また!?」ってほど次から次へと女の子が登場するにぎやかぶりには、正直ウハウハです。クラシックヨーロッパという中世風の舞台設定も新鮮だし、恋愛モノが好きなら確実にハマれるはず。さらに嬉しいことに、2つの目的のおかげでいろんな遊び方ができて、やればやるほど奥の深さが身にしみる。それでいてこんなに親しみやすいなんて、プレイしていてホントに楽しい! だって、メチャメチャテンポがいいんだもん。それに加えて、デートスポットやイベントがたっぷりありすぎて大感動。ふと気付くと、狂ったように何度も繰り返し遊ぶオレがいる……。実力派声優陣もいいアジ出してて、恋愛モノ大好きな人にも、そうでない人にも面白さは保証するぜ!

Q1 女の子がそんなにいて、個性がちゃんと出ているの?

ANSWER

16人ものヒロインが登場するとあって、そのキャラクター性は誰もが気になるよね。でも安心、彼女たちはみんながみんな、強烈な個性と魅力を持っている。まさによりどりみどりといった状態で、タカビーな娘やロリロリな娘、スポーツ少女、看護婦さん、未亡人、はては王女様とまで関係を持ててしまうのだ。さらに見逃せないのは、女の子たちが複雑な相関関係でつながっていること。1人1人にしっかりした物語設定があるから、彼女たち全員が輝いて見えるというわけ。



↓魅力あふれる女の子のオンパレードで、ついつい目移りしちゃう

Q2 クラシックヨーロッパでの恋愛生活ってそんなに魅力的?

ANSWER

普通、恋愛ゲームというと学園モノが定番。そこを、ロールプレイングなんかで出てきそうな世界を舞台に選んだことで、今までにない新鮮味を感じさせてくれるんだ。街並みや郊外の風景には異国情緒があふれかえり、見知らぬ国での女の子たちとの出会いには、他では味わえないワクワクするものがある。現実には体験できない空想的なシチュエーションだからこそ、1つの物語の主人公としてグイグイ引き込まれていくみたいだ。

Q3 隠しイベントを探す楽しみもいっぱい用意されている?

ANSWER

デートスポットはなんと30ヶ所以上もあり、1ヶ所につき、1人平均2パターンの会話が用意されている。これだけ豊富なシチュエーションが用意されていれば、当然イベントの数もハンパじゃないってもの。ただし、強制的に起こるイベントというのは少なく、自分でいろいろ行動してイベントに出くわす、といった場合がほとんど。言ってみれば、隠しイベントを見つけ出す楽しみばかりが詰まっているんだ。

Q4 有名な声優さんが女の子の声を担当しているの?

ANSWER

それはもう、女の子たちの声役にも力入ってます。ソフィア役の小西寛子さんを筆頭に、西村ちなみさん、岩男潤子さん、冬馬由美さん、岡田加奈子さんなど、今をときめく豪華声優陣がズラリと出演。彼女たちが、各キャラクターの魅力を存分に引き出している。そのおかげで会話するのが本当に楽しく、たっぷりと感情移入させてくれるぞ。

Q5 2つも目的があるなんて面倒くさくはならないの?

ANSWER

女の子たちのご機嫌をとりつつ、戦士としての能力を磨く……。確かに一見複雑そうだよね。でもこれが、いざプレイしてみるとまったくそんなこと感じない。どちらもバランスよく溶け込んでいるため、自然な形でプレイできるんだ。

もちろん、2つの目的を同時に達成することが真の目標。

だが、それればかりが楽しみとは限らないのが、このゲームの奥の深~いところ。単純に女の子たちを口説きまくってもいいし、ひたすら最強の剣士を目指すのも全然OK。どちらか1つに目標を絞ってプレイするだけでも、相当楽しませてくれるぞ。

Q6 初心者でもライトな感覚で遊ぶことができる?

ANSWER

まったくの恋愛ゲーム初心者だからといって、遠慮しちゃダメ。このゲームに限っては、すぐになじむことができるはずだ。恋愛の駆け引きは結構サバサバしたもので、相手の微妙な心理に振り回されて困り果てる、なんて複雑なことはない。純粋に、女の子たちと仲良くなるドキドキ感を味わえる、軽いノリになっているんだ。育成部分にしても、ストレートな育成で理想の主人公に育てられるので、変に苦労することもないだろう。誰でも気軽に楽しめる親しみやすさが、このゲームの嬉しい持ち味ってとこかな。



←マニュアルいらずのプレイヤー思いな作りには感謝!

技辞典mini

ロケットナイトに関するオイシイ特典

アイテム名	効果	条件
兵法書	学力+10	条件なし
すてきなステッキ	礼法+10	条件なし
銀の手鏡	魅力+10	条件なし
いのりの指輪	信仰+10	条件なし
勇者の剣	剣術+10	条件なし
金の手綱	馬術+10	条件なし
学問の奥義書	学問の必殺技修得	学問を極める
礼法の奥義書	礼法の必殺技修得	礼法を極める
魅力の奥義書	魅力の00%大成功	薬局を極める
ティーカップ	喫茶店100%大成功	喫茶店を極める
植物辞典	花屋100%大成功	花屋を極める
銀のトレイ	レストラン100%大成功	レストランを極める
黄金のハンマー	発掘現場100%大成功	発掘現場を極める
漁師の釣竿	漁港100%大成功	漁港を極める
監視めがね	監視員100%大成功	監視員を極める
煙突掃除セット	煙突掃除100%大成功	煙突掃除を極める
楽々ほうき	礼拝堂掃除100%大成功	礼拝堂を極める
三日月のお守り	墓守100%大成功	墓守を極める
みつめての剣	学・礼・魅・信・剣・馬+10	みつめてナイトになる

レベルが46以上の状態で、D26年9月1~D28年12月31日の期間にフェンネル地区に外出してみよう。すると、謎の戦士ロケットナイトが一騎討ちを仕掛けてくることがある。そして勝利すると、隠し必殺技「ロケットアタック」を修得することができるのだ。また、その状態でゲームをクリアすると、タイトル画面のオプションで謎のアイテム屋が選択可能になる。そこでは、通常手に入らない特殊な25品目のアイテムを購入することができる。最初は品揃えが少ないが、特定の通称を取得するたびに新たなアイテムが追加される仕組みだ。ゲームを有利に進められるものばかりなので、頑張って全部そろえよう。

いつでもミニゲームがプレイできる

ゲーム中にブラックジャックとパズルでナイトを1度でもプレイしていれば、タイトル画面のオプションでいつでも遊べるようになる。ブラックジャックは酒場でデートすると2回に1回発生、パズルでナイトをプレイするにはメネシスと仲良くなればOKだ。

攻略本ガイド

コナミ完璧攻略シリーズ『みつめてナイト』公式完全ガイドブック
双葉社／1500円／発売中

1人1人を徹底的に攻略し、密度の濃さは折り紙つき。どんなに細かい情報やイベントまでも網羅し、データ集としても充実した内容だ。初心者から上級者まで、すべてのプレイヤーに役立つ1冊。

『みつめてナイト』公式ガイド
NTT出版／1200円／発売中



ワタシが教えます!!　渋谷を徘徊し続ける男　JUN

ここまで絶妙なストーリーは初めて!一度始めたらもう寝られん!

これはもう、完全にサウンドノベルの枠を超えちゃってます。400人以上もの登場人物を実写で取り込んだ、ドラマ仕立ての演出にはただ、ただ脱帽。

加えて、「渋谷」という実在する身近な舞台が、一瞬でのめり込ませてくれる。それに加え、そこらの小説やドラマじゃ太刀打ちできないほどのシナリオ。まず、主人公8人=シナリオ8つ。どう?　スケール大きいでしょ。そして、頭脳をフル回転させてZAPとTIPを駆使し、物語を完成させていく期待感にはドキドキしまくりだ。シナリオ同士が絡み合い1つにつながったときにはもう、背筋がゾクゾクするほどの感動の嵐だ。あらゆる選択がさまざまな完結へと結びつく、ここまで遠大なシナリオには感動必至、読み応え十二分にあり。

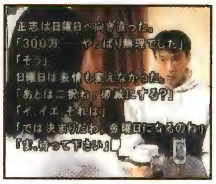
街

街　SS　●チュンソフト●1月22日発売　●サウンドノベル●5800円

Q1 どんな人が登場するの?有名な俳優さん?

ANSWER

有名なところでは、主人公の1人であるダンカン氏。もともと人気コメディアンの彼が、どんな演技を見せてくれるのか見どころだ。あとは、俳優の竜雷太氏や、『開運!なんでも鑑定団』などで人気上昇中の谷口あゆみさんなどが出演している。他にも実力派の俳優さんが勢ぞろいで、下手なドラマに負けないほどの臨場感を味あわせてくれる。脇役だからといって見逃さずに、登場人物すべてのチェックを忘れずに。ちなみに、一般人によるプリクラでの参加応募が話題になったことは知っているかな?　プロの俳優ばかりではなく、素人が多数参加することで日常感を演出しているところがニクいね。

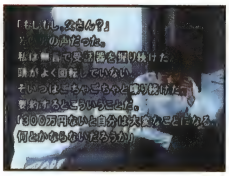


←登場人物の喜怒哀楽を見ているうちに、共感に誘われてしまう。

Q2 ザッピングって初心者にとって難しくないの?

ANSWER

ZAPのタイミングは非常に簡単で、初めてのプレイでも困ることはない。可能なときは一目で分かるようになっているので、安心して読み進めることができるはずだ。ただし、それがグッドタイミングかどうかとなると、話は別。ただ無鉄砲にZAPしまくっているだけでは、とてもグッドエンディングにたどり着くことはできないんだ。そういう意味では難しいと言えるかも知れないね。でも、じつはそこに、このゲームでのザッピングの面白さがある。いつ、どの主人公にZAPするかで展開がガラリと変わり、推理力が試される。ザッピングは特に目新しいものではないが、頭を使う楽しみを教えてくれるゲームは『街』だけだ。つまり、ZAPシステム自体は複雑ではないが、ZAP後のシナリオ分岐が複雑というわけ。もちろん理不尽に難しいだけではなく、どの場面でもはさめるしおりが14枚用意されているので、上手に活用すれば途方にくれることもないぞ。



←ZAPのコツが分かってくれば、ゲームは何倍にも面白いモノに!

Q3 渋谷をどこまで完璧に再現しているの?

ANSWER

再現というより、普段みんなが目にしている、あの渋谷の街そのものだ。いたるところで渋谷の有名なスポットが映るし、絶えることのない人混みからは、ザワザワした騒音が今にも聞こえてきそう。渋谷をよく知っている人ならば、風景が映るたびに「オッ、○○○だ」なんて、つい言葉が出てしまうかも!?もし渋谷を知らなくても、あくまで身近な世界観に、何の違和感もなくすんなりと入り込むことができるだろう。

Q4 エンディングはどれぐらい用意されているの?

ANSWER

ハッキリ言って、バッドエンディングは膨大な数。バッドエンドを迎えるなと言う方が難しいかも。

だが、このゲームに限っては、たとえバッドエンドになったとしても、それはそれで1つの楽しみになっているのだ。バッドエンドに向かっているのに、実際に完結するまでまったく気付かせてくれない。そこまで練り込まれた展開の巧妙さには驚くばかり。物語の1つの結末として十分に完成されていて、ちっとも腹が立たない。ただクリアを目指すより、すべてのバッドエンディングを見ることを目標にしたプレイが断然面白かったりするかも。

Q5 TIPって要するに用語説明のことなの?

ANSWER

「ZAP」と並んでこのゲームのメインとなるシステム「TIP」。ほとんどの場合はゲーム中の登場人物や地名、専門用語などの説明が表示される仕組みだ。こまめにチェックしておけば意外な人物相関が理解できたりして、非常に親切なシステムと言えるね。

それ以外にも、ギャグ調のものが多かったり一般常識としても役に立ったりと、プレイに関係なく楽しむこともできる。「何だ、その程度なら別に……」と思ったキミは甘い。ごくまれに、なんとTIPからZAPへと発展することがあるのだ!

たとえば、ある脇役の名前をTIPしたとして、その脇役と他の主人公が関係していた場合、別の主人公にザッピングすることができる。表面的には見えなくても細かい仕掛けが用意されている、それがTIPだ。

Q6 8人の主人公の物語って、バリエーションは豊富?

ANSWER

同じ街に住んでいながらも、主人公の顔ぶれはさまざまで、各シナリオの設定も、全然違うものになっているんだ。

ゲーム好きの刑事、プロポーズにかける元ヤクザ、ダイエットに挑戦する若い女性、プレイボーイの高校生など、シチュエーションは千差万別。それが8本も用意されているのだから、ボリューム感は並大抵のものではない。しかも、その1つ1つの設定が非常に綿密で、思わず唸ってしまう。

一見するとまったく無関係な8人の主人公が、一体どう関わっていくのか……。それが最大の醍醐味であり、物語にグイグイ引き込んでくれる秘訣でもあるんだ。

技辞典 mini

第9の物語

「ピンクのシナリオ」をプレイ

8人のシナリオすべてをクリア後に再度ゲームを始めると、新シナリオの「ピンクのシナリオ」が出現する。このシナリオの主人公は、飛沢陽平編に登場する、青ムシこと青井則生。アニメ調で描かれた5日間のストーリーになっていて、他の主人公たちとも密接に関係していくのだ。プレイするには、主人公選択画面で中央にカーソルを合わせればいい。また、まだ出現条件は謎だが、他にも隠しシナリオが存在するらしい。何度もプレイして、その目で確かめてみよう。

攻略本ガイド

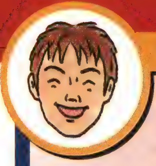
じゅげむBOOKS『街』スペシャルガイド(仮)

メディアファクトリー／発売日／価格未定

スケジュールに沿って各登場人物を紹介し、隠された謎やサイドストーリーにも焦点を当てている。また特別企画としてサウンドノベルシナリオ入門というのがあり、シナリオ募集に参加しようって人にはお得。

1080° TenEighty テン・エイティ スノーボーディング

1080 テン・エイティ スノーボーディング | NINTENDO64 | ●任天堂●2月28日発売 ●スポーツ●6800円



ワタシが教えます!! いつかハーフパイプに挑戦したい 小林康之

3Dスティックの操作感、スピーディな展開は爽快!!

NINTENDO64の画像処理能力とか、コントローラーの使い勝手のよさとか、この『1080°』が久々にその特性を引き出したんじゃないかな。特にエッジで雪を切る操作感覚や、空中で華麗に舞う多彩なトリック技の表現とか、細かいアクションの描写がNINTENDO64ならではの演出なんだよね。それにトリックの操作もそれほど難しくないし、滑らかな動きで簡単に出せるのも面白い。やっぱり、十字ボタンでトリック技のコマンドを入力するよりも、滑らかに動く3Dスティックのほうが楽チンだもん。それに、コースの作りに特徴があって、スノーボードする楽しさと、臨場感溢れる感触を楽しめるのが最高だね。もちろんそれだけじゃなくて、ボード自体の作りにも凝っていたり、キャラクターによって性能が極端に変わったり、細かいところのリアリティを追求しているところなんかも気に入ってる。難易度的にはちょっと高めだけど、レースに挑戦する手応えは十分に味わえるんじゃないかな。

Q1 トリック技はいくつぐらいバリエーションがあるの?

ANSWER

トリック技というのはジャンプ中に、いろいろなアクションをして華麗さを競う技のことだけど、大きく分けると2種類に分類される。1つは1080のように体を回転させるスピン系で、もう1つはボードを掴んで見せるグラブ系だ。細かく見ると、スピン系が6種類、グラブ系が11種類、そのどちらにも属さないシフティという技、の全18種類を用意している。15種類のかくし技もありこれらのトリック技はライダーによって、使える技と使えない技があるんだ。どれが有効な技で、しかも格好いいか。トレーニングモードで1つ1つチェックしながら、クールにキメる技のコンビネーションを捜すのも、このソフトの醍醐味と言えるね。

Q2 トリック技を使うのって、初心者にもできるのかな?

ANSWER

トリック技を使うのは、めちゃくちゃ簡単な操作でOKなんだ。グラブ系は3Dスティックで方向を決めて、Bボタンを押すだけ。一方スピン系は、3Dスティックを任意の方向に回転させてRボタンを押すだけだ。ただし、スピン系のトリック技で最高峰の、2回転半と3回転技は、ちょっとコマンドが複雑なんだ。この2つだけは、練習しないとキメることは難しいね。逆に完璧に出せるようになれば、このゲームの半分を制覇したと行っても過言じゃないかも。見事1080AIRをキメられたときの達成感と爽快感は格別だぞ。



⬇簡単な操作でさまざまなトリック技に挑戦。技をコンボさせれば、高得点がゲットできる

Q3 コースになっているゲレンデって何種類あるの?

ANSWER

コースはゲレンデタイプが6種類に、トリック技用のエアメイクとハーフパイプを合わせた合計8種類。しかも実際のゲレンデと同様に、新雪やアイスバーンとかの雪質の違いや、ルートの分岐があったりして、本当にスノーボーディングを楽しんでいる気分にさせてくれる。3Dスティックでの操作感覚もいいし、振動パックの手応えも良好で、臨場感的にはかなり高めなんじゃないかな。

また、ゲーム難易度最高で登場する最終コースのデッドリーフォールのように、アルペン級の山を超急滑降するといった、普通なら味わえない滑りが楽しめるのも魅力の1つだね。

Q4 ゲーム中のスノーボードって、やっぱダサいデザインなの?

ANSWER

これまでゲームに使われるボードは、性能に違いがあっても、いまひとつパッとしないのがほとんどだった。ところがこのソフトに登場する8種類のボードには、アメリカの人気スノーボードメーカー『LAMAR社』の99年度版のデザインを使用しているんだ。この『LAMAR社』と言えば、ハイセンスなイラストが描かれたボードを発売していることで有名なメーカー。その最新版デザインからボードを選べるなんて、おしゃれ重視のスノーボーダーに嬉しい仕様だよね。ただしデザインと性能は、実際のボードと一致しないので注意しよう。それと、各ライダーによってボードとの相性があるので、これを見極めるのも重要な要素だって覚えておくといいね。



⬆ラマー社がデザインした本物のイラストをボードに使用。性能で選ぶかデザインで選ぶか悩みどころだ

Q5 ゲームタイトルの1080ってどんな意味?

ANSWER

タイトルにもなっている1080(テン・エイティ)は、スノーボードの技名の1つ。スケートのトリプルアクセルと同じように、空中で3回転をする技のことなんだ。

この技は1回転で360度を3回転分やるってことで、1080って名前がつけられたんだね。

この名前からも分かるように、このゲームは豊富なトリック技を駆使した、迫力のあるスノーボーディングが楽しめるってわけ。

技辞典mini

隠しボーダーその1
クリスタル

対コンピューター戦のマッチレースで、すべてのライダーに勝つと出現する。登場するコースはエキスパートレベルの最終コースで、これに勝つと使用キャラクターにできる。また、使用するにはライダー選択画面であかりをズームアップさせて、Cボタンユニットの左を押した後、Aボタンで決定するだけ。ただし、事実上ノーマル、ハード、エキスパートの全レースを人数分走らなければならず、負けてはいけないという緊張感もあるので、出現させるための難易度は高いと言える。

クリスタルの性能は、すべてのパラメーターが平均的に高い。初期キャラクターの速水あかりの、パワーとマックススピードを引き上げた感じだ。

隠しボーダーその2
メタル

マッチレースのエキスパートモード、を、クリスタルで挑戦して、これに勝てば使用できるようになる。選択方法は、ライダー選択画面で剣介をズームアップさせたあと、Cボタンユニットの上を押した後、Aで決定する。クリスタルに比べれば、出現させるのはそれほど難しくない。

メタルのライダーとしての性能は、スピード、バランス、パワーの3つが最高値に設定されているため、対戦レースやタイムアタックの切り札と言える。ただし、テクニックとジャンプのパラメーターが半分以下なので、トリック技には向いていない。

隠しボーダーその3
パンダ

ハイスコアの初期値のうち、タイムアタックとトリックアタックの全コースの1位データと、コンテストの1位～3位までのスコアを書き換えると使用可能になる。選択方法は、ライダー選択画面でロブをズームアップさせて、Cボタンユニットの右を押した後、Aで決定するだけ。条件的には難易度が高いが、クリスタルとメタルが使用可能なら、それほど難しい条件ではない。

このパンダの着ぐるみの頭だけを身につけた正体不明のボーダーは、マックススピード以外がほぼ最高値に設定されている。また、ジャンプ力は全キャラクター中ピカ1で、専用のトリック技も用意されている。トリック技専門のボーダーと言える。

高性能隠しボード
ペンギンボードで滑る

トレーニングモードに用意されている、1～24種類のトリックリストの技をすべて成功させると使用可能になる。そしてボード選択画面で、Cボタンユニットの下を押し、Aボタンでボードを選択すると、ゲーム画面でボードがペンギン型になる。ちなみに、選択するときのボードはどれでもOKだ。条件的には簡単な隠し要素だが、トリックリストの技にはパンダでないと不可能なものも。

ペンギンボードの性能は、すべての数値がマックスで非の打ちどころがない。ただし、形がまんまペンギンなので、パンダ頭で使うと、異様な光景になることうけあいだ。

攻略本ガイド

『テン・エイティ スノーボーディング』攻略の帝王
宝島社/発売中/886円

各操作の基本やワンポイントテクニック的な紹介を始め、トリック技のコンボ得点の計算方法など、詳細な情報が見やすくまとめられている。また、各コースを細分化して、ポイントとなる場所とテクニックを解説する攻略も充実している。実際のスノーボーディングの楽しみ方もコラム化されていて、心構え的な情報を得られる部分もポイントの1つだ。初級者から中級者向け。

任天堂公式ガイドブック『テン・エイティ スノーボーディング』
小学館/発売中/1000円

必要なデータを見やすくまとめているのが特徴。攻略的な解説の量は少ないが、その分どこでどれくらいのコンボが狙えるなど、必要な情報をピンポイントで説明する。攻略情報的に見れば、内容の密度は高い。ただ、逆に基本テクニック的な解説がないので、初級者には少しツラめ。中級者～上級者向きだ。巻末に開発者インタビューを掲載している。

で総合得点1万点を出す。そしてその後のプレイから、選手選択画面に入るときにLとRを押し続けておくと、B.B.がアフロヘアの大男、ジェフ・ジャンセンに変化する。

選手が3種類のディスクマン（輪切りモデル）に変化

競技名が画面に表示されたとき、特定のコマンドを順に入力すると、選手が3種類のディスクマンに変化する。入力コマンドは、上、上、B、下、下、Bでイエロー・ディスクマン。上、上、上、B、下、下、下、Bでブラック・ディスクマン。上、上、上、上、B、下、下、下、下、Bでピンク・ディスクマン。

コスチュームのカラーチェンジ方法

選手選択画面で下を押しながら選手を決定すると、通常とは違う別カラーを選択できる。

競技を走りモーションで行う

競技に入る前にアナウンスされる種目タイトルの画面で、左、左、左、右、右、右の順に入力する。すると、その競技が競技用具を使用しないで行われる。

スピードスキーの裏テクニック

スピードボタン連打に加え、方向ボタンを入力することでスピードがわずかにアップする。また、選手紹介画面で自選手の紹介時に、上、下、左、右、Bの順に入力すると前転で転げ落ちる。同様の手順で、B、右、左、下、上の順に入力すれば側転で転げ落ちる。

スキージャンプの裏テクニック

踏み切り可能範囲で右、左と入力後、アクションジャンプで踏み切り動作を行うと、超V字滑空の姿勢になり飛距離が伸びる。そして、滑空中にスピードボタンを連打することにより、わずかに飛距離を伸ばすことが可能。また、踏み切り時の角度上昇中に下、上と入力後、角度60度でジャンプすると後方宙返りをする。同様のタイミングで、左、右と入力すればモーグル・ジャンプをする。

ダウンヒルの裏テクニック

方向ボタンを上に入れると直滑降になり、スピードが30％増す。また、直滑降中に下、上、アクションボタンの順に入力することでアクロスキーをする。そして、ジャンプポイントで方向ボタン1回転、アクションボタンと入力するとモーグル・ジャンプをする。

ショートトラックスケートの裏テクニック

2周目以降、各コーナーの入り口地点でCPU選手が最も外側にいるときに、内側の後方から接触するとコース外にはじき飛ばすことができる。

クロスカントリーの裏テクニック

「GO」の表示時にAを押し続けておくと、スピードは若干遅いがスタミナが減りにくい、クラシカル走法になる。

スラロームの裏テクニック

Bを押し続けて競技画面に入ると、スタート前のカメラが変化する。また、旗門を倒す際、アクションボタンを押し続けることで、旗門を2本1度に倒すことができる。そして、ゴール前にLとRを押し続けておくと、その直後の演出画面で判定＜BEST、GOOD、BAD＞の集計結果が出る。

ボブスレーの裏テクニック

Bボタンを押し続けて競技画面に入ると、スタート時のモーションが変化し、助走スピー

ナ（白い鳥）をロックオンすると発生する隠しマップの中
2. 峡谷最深部にある、シャプリの巣を倒したあとに侵入できる滝の通路
3. ガリル砂漠のズースーよりも左の方
4. ガリル砂漠の蒼き遺跡、旧世紀の遺物2つの間のマップ奥部
5. ウルにある、通路の入り口の右側
6. ウル西部、中央の地下へと進む遺跡のオブジェ
7. ウルの地下、生体兵器実験棟
8. ウル地下4階にある、アイテムが並んでいる場所。ただし、ドラゴンで再侵入しなければ左の列を壊すことができない
9. ゾアの森・内部にある、禁忌の門へ進む道を左に進んだ奥
10. ゾアの森・内部にある、禁忌の門の手前。
11・12. 塔、14階の入り口の1つに、2つのDユニットがある

ドラゴンレリーフを手に入れてラギをゲット

ゲオルギウスのシェルクーフ奥部で、最深部の突き当たりにある壁をロックオンする。そして、奥の部屋で「ドラゴンレリーフ」というアイテムを入手すると、移動中に「ラギ」がついてくるようになる。

ゾアの森に紅き遺跡が出現

「寄生グリグオリグ」を倒してからゾアの森に侵入すると、マップ上部に進めるようになり、森の奥に「紅き遺跡」が出現する。

ドラゴンレリーフで最終ドラゴンに進化

まず、「ドラゴンレリーフ」を持った状態でゾアの森・紅き遺跡に行き、マップの4隅にある旧世紀の遺物を破壊する。そして遺跡内部に侵入し、南側の部屋にある2つの遺物を壊すと、遺跡の仕掛けが作動する。その後、北側の部屋で何も乗っていない台座をロックオンすると、ドラゴンが最終形態である「ドラゴンソロウイング」に進化する。

クリア後に裏マップが出現

ゲームをクリアしたら、エンディング後にデータをセーブする。そして、そのクリアデータをロードすると、ゲーム中で最後にセーブしたところから始まり、マップ上に新たな移動ポイントが1つ出現する。これを選択すると、裏マップへ移動する。裏マップには、タイムアタックモードの「古の峡谷」、シューティングモードの「湖上の艦隊戦」、「ラギ牧場」の3ポイントが用意されている。

攻略本ガイド

『AZEL -パンツァードラグーンRPG-』ガイドブック～シーカーによるエッジ追跡調査～
■アスペクト／1300円

『AZEL -パンツァードラグーンRPG-』パーフェクトガイド
■セガ・エンタープライゼス／1200円

Vジャンプブックスゲームシリーズ『AZEL -パンツァードラグーンRPG-』
■集英社／1200円

ウィンターヒート

●SS●セガ・エンタープライゼス●98年2月5日●5800円●マルチターミナル対応

◆世界各国の代表選手が冬季11種目を競うスポーツゲーム。全種目の総合点で勝敗を決めるルールのため、最後まで気が抜けないぞ。多人数での対戦プレイが断然アツい！

ジェフ・ジャンセンが登場

冬季11種競技かアーケード移植版のモード

保存版おまけ

大作、名作、傑作ゲームワンポイント攻略ファイル

ついこの前買ったソフト、
もっと遊び尽くしたいのに、
もう雑誌には載ってないなんてこともしばしば。
今だから一気にできるワンポイント攻略。
そんな間の悪い
欲張りな貴方へ贈ります。

解説●このページの見方

クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスの逆襲!～

●PS●SCEI●97年12月18日●5800円
●デュアルショック対応

◆キャラクターのリズミカルな動きや美しい背景が印象的な3Dアクション。ステージごとに愉快な趣向がたっぷり凝らされていて、難易度も絶妙。みんなでワイワイ遊べる一品だ。

隠しムービーが流れる

左、○、R1、L1を同時に押しながらゲームを起動する。すると、「クラッシュ万事休す」というタイトルが出現して、『クラッシュ』の実写ムービーを見ることができる。

攻略本ガイド

『クラッシュ・バンディグー2』
■集英社／1000円

『クラッシュ・バンディクー2』わくわくパーフェクトガイド
■アスペクト／950円

●タイトル
ゲームタイトルが五十音順でならんでいます。97年11月末から98年4月までに発売されたソフトの中から、読者の評価が高いものを厳選して紹介しています。

●概要
そのソフトについての紹介です。どういうゲームなのか、そのソフトの魅力を解説しています。

●内容
ウラワザ、ワンポイント攻略など内容毎に紹介しています。知っていると便利、お得な情報が満載です。

●攻略本ガイド
現在、比較的平易に入手できる攻略本をリストアップしています。

するたびに投影されるドラゴンのモデルが変化）

4つの隠しアイテムをゲット

1:ドラゴンブースター
ゲオルギウスの周辺にある、ピラミッド状のオブジェ。これを4つ破壊して船の後部にロックオンすると、シェルクーフ内部に入ることが可能になる。そして奥に進むと、移動時のレーザー発射能力が上がる「ドラゴンブースター」を入手できる。ただし、中は多重構造になっていて、オブジェを壊した数が足りないと、先の隔壁を開くことができないので注意。

2:ロットポレン
ガリル砂漠にいる食虫植物（白いひらひらしているもの）をロックオンすると白い花粉を出すが、ごくまれに赤い花粉を出すものがいる。その赤い花粉が「ロットポレン」で、入手するとLボタンでドラゴンの飛行速度を保持できるようになる。

3:ゴルドンシールド
「寄生グリグオグリ」を倒したあと、「ロットポレン」を持った状態でゾアの森に行く。そして、食虫植物の雌しべをロックオンすれば、ドラゴンの最高速度が上がる「ゴルドンシールド」が手に入る。

4:ラージガン＆クリティカル
ディスク3枚目で発掘所に行き、ゾアの街の住人ラドガムの亡骸を発見する。すると、ラドガムの形見「ラージガン」が手に入るので、ゾアの街の道具屋に売ってしまう。これで物語後半に、最強の銃パーツである「クリティカル」が手に入る。

Dユニットの入手場所を公開

全12個のDユニットをすべて集めると、通常のプレイでは成長することのできない「ドラゴン・アイウイング」に進化することができる。入手場所は以下のとおり。

1. 発掘所周辺をクリア後に再侵入し、コナ

ア

AZEL -パンツァードラグーンRPG-

●SS●セガ・エンタープライゼス●98年1月29日●6800円●CD-ROM4枚組●セガマルチコントローラー対応

◆ドラゴンの背に乗り大空を駆けるという、ロマンあふれるロールプレイング。戦局を大きく左右する位置取りや3タイプの攻撃手段など、非常に奥の深いバトルを楽しもう。

勝利ポーズを変化させる

戦闘終了時、評価が表示される前に、L＋A、B、C（どれか1つ）を押しているとエッジの勝利ポーズが変化。L＋X、Y（どちらか）を押していると、同乗者の勝利ポーズが変化する。

『パンツァードラグーン ツヴァイ』とのデータ互換で得られる4つの特典

1.『ツヴァイ』のプレイ時間1時間毎×100ダイン分の金額が、『AZEL』の最初の所持金額になる。
2.『AZEL』で1番上の段にセーブデータがある状態で、『ツヴァイ』をプレイする。すると、通常はプレイ時間などで徐々に開いていく「パンドラの箱」が、いきなり全開になっている。
3.『AZEL』プレイ後、電源を切らずに『ツヴァイ』のCDをセットして起動させる。すると、1回目のオープニングがシリーズ1作目のダイジェストオープニングムービー（テロップ無しバージョン）に変化する。
4.『ツヴァイ』のセーブデータがある場合、ゾアの街の神聖区にいる少女ローダと何度も会話していると、「サウンドユニット」というアイテムをもらえることがある。このアイテムはキャンプ中に表示され、ロックオンすることで『ツヴァイ』BGMのオルゴールアレンジが聴けるようになる。（全2曲、ロックオン

なぜならコイツが投げるレーザーナイフは、パーラーの頭の高さとまったく同じ。レーザーナイフを落とせて、さらに頭も打ち抜いて高得点を稼ぎ出すことができる。

攻略本ガイド
『THE HOUSE OF THE DEAD』オフィシャルガイド
■ソフトバンク／1100円

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2

●SS●セガ・エンタープライゼス●97年11月20日●5800円

新興サッカークラブの代表となり、強豪クラブに育てていく育成シミュレーション。監督として、オーナーとして、サッカークラブに関するすべての要素を体験できるのだ。

実在の選手データを入力

エディット選手の作成画面で、選手の氏名、出身地、ポジションに、実在する選手やサッカーマンガの登場人物などのデータを入力する。すると、選手の作成終了時に、「どこかで聞いたような名前ですね」と秘書にコメントされる。

クラブセレクトで選手を動かす

新規ゲームを開始したあとのクラブ選択画面で、LかRを押しながら、X、Y、Zのいずれかを押すと、画面中の選手が動く。

サポーターを増やせる

毎年1月の1週目に決定するサポーターズクラブの運営金を、最低額の100万円に設定する。すると毎月、通常よりも多くのサポーターが入会してくる。

飛行機が変形する

飛行機が飛んでいる画面でX、L、Rを同時に押しながら方向ボタンを押すと、飛行機が変形する。

攻略本ガイド
『Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2』完全ガイド
■アスペクト／1200円
『Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2』オフィシャルガイド
■ソフトバンク／1400円

新日本プロレスリング闘魂烈伝3

●PS●トミー●98年3月●5800円
●マルチタップ対応

◆新日やみちのくプロレス、n.W.oなど、35人以上のレスラーが実名で登場。ジャンケンさながらの3すくみシステムで、簡単操作ながらも500種類の迫力ある技を繰り出せるのだ。

スーパーストロングマシンが登場

平田淳嗣を使用して、チャレンジ・ザ・バーニング・スピリッツをクリアする。または、タイトル画面で□、○、右、左、セレクトの順に入力し、「PUSH START」表示のクラットを切り替える(赤)。

蝶野(ベビーフェイス)が登場

蝶野正洋を使用して、チャレンジ・ザ・バーニング・スピリッツをクリアする。または、タイトル画面で△、×、上、下、セレクトの順に入力し、「PUSH START」表示のクラットを切り替える(紫)。

クロックタワー ゴーストヘッド

●PS●ヒューマン●98年3月12日●5800円
●デュアルショック対応●マウス対応

◆出口のない建物の中、殺人鬼に追われながら脱出を試みるホラーアドベンチャー。追いつめられたら恐怖で必死にボタン連打! シナリオごとに変わる殺人鬼に恐怖感倍増です。

強力な隠し武器イノリサマをゲット

タイトル画面でL1、L2、R1、R2を同時に押しながらスタートを押す。そして主人公を動かせるようになったら、アイコン画面の一番上まで持っていく。すると、「イノリサマ」というお守りアイテムが出現する。このアイテムは翔の人格のときにしか使えないが、3段階のため撃ち攻撃が可能で、使用回数無制限。さらに、自動的に敵をロックオンしてくれる。

御堂島優、着替える!?

タイトル画面で、L1、R2、□、セレクトを同時に押しながらスタートを押す。すると、主人公の優が猿の着ぐるみで登場する。また、L1、R2、△、セレクトを同時に押しながらスタートを押すと、今度はセーラー服に着替える。

攻略本ガイド
『クロックタワー ゴーストヘッド』必勝攻略法
■双葉社／1100円

サ

THE HOUSE OF THE DEAD

●SS●セガ・エンタープライゼス●98年3月26日●5800円●バーチャガン対応

◆業務用で人気のガンシューティングの移植版。恐怖の遺伝子研究所で、ゾンビ相手に撃って撃って撃ちまくれ! プレイ状況によって自動的に進行ルートが変わるのが新鮮。

◆手強いザコキャラ戦のワンポイント攻略

白いサル攻略法:
序盤のザコキャラの中でも、飛び抜けて難しいのが白いサル。初心者はあっと言う間に、このサルに殺されてしまいかねない。白いサルは必ず2匹1組で出現し、左右に分離して攻撃を仕掛けてくる。対処法として有効なのは、2匹が揃った瞬間を狙い撃ちして1匹を確実に足止めしてから、もう1匹を仕留めていく方法。このとき1発で仕留めようとするのではなく、交互に襲いかかるようにし向ければいい。2匹では手強いサルも、1匹ずつなら楽に仕留めることができる。

ムーディー攻略法:
中盤以降で登場するザコの中でも、飛び抜けて手怖い存在。基本的には、序盤に登場する白いサルと攻略法は同じ。但し、こちらは2匹1組で出現し、左右に分かれるだけでなく画面外に姿を消して奇襲をすることもあるので注意。さらに、ムーディーは爪を投げてくるので要注意。万が一、先手を取るのに失敗して爪を投げられたら、迷わず打ち落とすことだけに専念しよう。銃を撃つ手をゆるめないように。

パーラー攻略法:
ムーディー同様、中盤以降で登場するザコの中でも飛び抜けて手怖い。手早く確実に仕留めて行くには、「銃の狙いの高さを合わせる」という行動が重要。具体的には、敵の頭の高さに自分の銃の狙いを合わせていけばいい。ると、歌姫のレフィスが現れて、蓄音機をプレゼントしてくれる。すると、ステージセレクトにミュージックプレイヤーが追加され、全45曲のサウンドを聴くことができる。また、各VISION間の演奏が豪華になり、レフィスの歌声が入る。

攻略本ガイド
『風のクロノア』オフィシャルガイドブック
■アスペクト／1300円

クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスの逆襲!～

●PS●SCEI●97年12月18日●5800円
●デュアルショック対応

◆キャラクターのリズミカルな動きや美しい背景が印象的な3Dアクション。ステージごとに愉快な趣向がたっぷり凝らされていて、難易度も絶妙。みんなでワイワイ遊べる一品だ。

隠しムービーが流れる

左、○、R1、L1を同時に押しながらゲームを起動する。すると、「クラッシュ万事休す」というタイトルが出現して、『クラッシュ』の実写ムービーを見ることができる。

攻略本ガイド
『クラッシュ・バンディグー2』
■集英社／1000円
『クラッシュ・バンディクー2』わくわくパーフェクトガイド
■アスペクト／950円

グランツーリスモ

●PS●SCEI●97年12月23日●5800円
●デュアルショック対応

◆日米英100種、146グレードの実車が登場するカーレース。挙動からエンジン音まで、細部にわたり極限までリアルに再現されている。特に、実写に迫るリプレイ画面は必見!

ハイファイモードでプレイ

グランツーリスモモードかクイックアーケードモードで特定の条件を満たすと、通常よりも画面が美しく、動きが滑らかなモードをプレイすることができる。まず、グランツーリスモモードの場合は、「GT WORLD CUP」でチャンピオンを獲得する。そしてエンディング後に再度同モードを始め、「GO RACE」を選択。ここで「EVENT」の「NEXT」を選ぶと、もう1つ「NEXT」が出現するので、これを選択すればいい。クイックアーケードモードの場合は、最初から選択できる4コース+追加される4コースを、全クラス1位でクリアすることが条件。その後、メニュー画面に追加される「GO Hi-Fi」を選択すればハイファイモードに突入する。ただし、ここで選択できるコースは「SS R5」「SS R11」「クラブマンステージR5」の3つのみで、ライバル車は一台も登場しない。

攻略本ガイド
『GT完全オフィシャルガイドブック』
■リクルート／980円
『グランツーリスモ』公式ガイドブック The Best Navigator
■アスペクト／1300円
『グランツーリスモ』チューンナップマニュアル
■アクセラ／1200円

ドがわずかにアップする。また、滑走中に上+アクションボタンで、選手が振り向いて首を振り、下+アクションボタンで選手が頷く。

スピードスケートの裏テクニック

ゴール手前で、左+アクションボタンでスライディング、右、左、アクションボタンの順に入力するとフィギアのスピンジャンプをする。

スノーボードの裏テクニック

競技画面に入ったあと、上、下、左、右、B、下、下の順に入力してからスタートすると、別視点で競技が始まる。方向ボタンを上に入れるとで滑降になり、スピードが30%増す。また、ジャンプポイントでは、下+アクションボタンでトリックジャンプ(小)をする。同様の動作をジャンプポイントの先端付近で行うと、トリックジャンプ(中)をする。そして同様の動作を、ジャンプポイントの先端でスピードメーター90%以上の場合に直滑降から行うと、トリックジャンプ(大)をする。

攻略本ガイド
『ウインターヒート』オフィシャルガイド
■ソフトバンク／900円

カ

風のクロノア ～door to phantomile～

●PS●ナムコ●97年12月11日●5800円
◆奥行きのあるフィールドを駆け回ってゴールを目指す3Dアクション。敵を捕獲して別の敵に投げつけたり、踏み台にしたりと、幅広いアクションがとても心地いいのだ。

ボス戦で体力を回復

各VISIONのボス戦で特定の条件を満たすと、ハート(小)が出現して体力を回復することができる。

VISION1:鐘に敵をぶつけると、ランダムで出現。
VISION2:エヴィルパメラが吹く泡を、風だまを使って10個壊す。
VISION3:オババが縛られているトーテムポールの両方の羽に、敵をぶつけて壊す。
VISION4:バラディウムが降らせる、1つだけ違う色の柱に敵をぶつける。
VISION5:夜のビーストジョーカー戦で、パネルの色を8回連続変化させるのを2セット成功させる。
VISION6:外の空間で30秒間たえる。その後は15秒ずつタイムが加算される(2回目は45秒、3回目は60秒という具合)。
FINAL VISION1:ナハトゥムが1回に吐き出す4匹の敵を、すべて大砲に詰める。
FINAL VISION2:出現しない。
FINAL VISION3:よろいデスムゥを、よろいを壊したあとに大砲につめる。

ステージセレクトが可能

ゲームをクリアしてエンディングを見たあと、データをセーブして再度ゲームを始める。するとステージセレクト画面が出現して、VISIONを自由に選択することができる。

エクストラステージが出現

ゲームをクリアしてステージセレクトが可能な状態にする。そして、全ステージですべての住人を助ける。これで、EXTRA VISION「クロノア疾風大作戦 ～バルーの塔～」が遊べるようになる。ちなみにこのステージは、難易度最高のテクニカルな構成になっている。

ミュージックプレイヤーが出現

上記で紹介したEXTRA VISIONをクリアす

ードの順で1体づつ倒す。2周目はSP420470のディスクになる。

24階
宝物:てんしのほほえみ
入手法:スタート地点で戦闘に入る。2周目はアップルグミになる。

25階
宝物:なし

26階
宝物:カイザーナックル
入手法:ハイパーナイトとクオックスを倒したあと、ドルイドの呪文を受ける。

27階
宝物:?JEWEL
入手法:壁に接触して○ボタンで壁の破壊を100回繰り返す。

28階
宝物:エルブンマント
入手法;扉または階段に触れた状態でグリーンローパーと戦闘する。すでに15個以上持っている場合には出現せず。

29階
宝物:コンボコマンド
入手法:上、右、下、左の順で外壁に触れる。

30階
宝物:ブルータリスマン
入手法:スタート地点から上下だけ、または左右だけに移動して3回戦闘する。

31階
宝物:メンタルリング
入手法:ウィザードを1体も倒さずに他の敵を全滅させる。2周目はアイスコインになる。

32階
宝物:やりのあくま
入手法:クオックスに壁を5枚以上破壊させる。

33階
宝物1:ウッドシールド
入手法:シルバードラゴンと戦闘する。
33階
宝物2:ブルーラインシールド
入手法:スタンのヒットポイントが最大値の10分の1以下になる。

34階
宝物:?JEWEL
入手法:2体いるミラーナイトのどちらかを倒す。

35階
宝物:?JEWEL
入手法:2体いるグリーンローパーを全滅させる。

36階
宝物1:ダークボトル
入手法:ソーサラーの出すファイアーエレメントに接触する。
36階
宝物2:プリンセスケープ
入手法:ファイアーエレメントに接触せずにソーサラーを倒す。

37階
宝物:おちるきょせき
入手法:壁を1枚も破壊せずに扉を開け、そのあと1枚だけ破壊する。

38階
宝物:グリーンクリスタルロッド
入手法:ブルーウィルオウィスプ2体と連続して戦う。

39階
宝物:シルバーケープ
入手法:フロアの中心部分上半分の壁を2

入手法:メイジの呪文を左右から1回ずつ受ける。

9階
宝物:ダークシール
入手法:上から2列目の通路で、左から3本目と4本目、4本目と5本目の柱の間を通過する。

10階
宝物1:ガントレット
入手法:レッドスライムの呪文を受ける。
10階
宝物2:フィートシンボル
入手法:呪文を受けず、ブラックナイトより先にレッドスライムを全滅させる。

11階
宝物:わきあがるちから
入手法:下の外壁に5秒以上触れたあと上に移動する。2周目はテクニカルリングになる。

12階
宝物:バトルスーツ
入手法:いちばん下の通路でドルイドと戦闘する。15個までは何度でも入手可能。

13階
宝物:レッドラインシールド
入手法:先に扉を開けてから敵を全滅させる。2周目はムーンファルクスになる。

14階
宝物:?JEWEL
入手法:スタートしてから30秒間以上戦闘しない。

15階
宝物:?JEWEL
入手法:いちばん最初にブルーナイトと戦闘する。

16階
宝物1:おおたつまき
入手法:ミラーナイトを倒す前に左右の外壁に触れる。
16階
宝物2:ばくえんじごく
入手法:ミラーナイトを倒したあとで左の外壁に触れる。

17階
宝物:リバースドール
入手法:メイジゴーストを最低1体残したまま敵を全滅させる。

18階
宝物:ドラゴントゥース
入手法:上下左右、いずれかの外壁に30秒触れ続ける。

19階
宝物:ひらめきぼうし
入手法:クオックスを倒してから扉を開ける。

20階
宝物:エリクシール
入手法:敵を1体も倒さずに扉を開ける。すでに15個以上持っている場合は出現せず。

21階
宝物:レジストリング
入手法:スタート地点で10秒待ったあと、ダッシュせずに移動して10秒待つ。2周目はSW450450のディスクになる。

22階
宝物:ダークシール
入手法:相手は誰でもいいので、左上の隅で戦闘をする。すでに15個以上持っている場合は出現せず。

23階
宝物:かみのいかづち
入手法:ウィザード、ブルースライム、ウィザ

テイルズ オブ デスティニー

●PS●ナムコ●97年12月23日●5800円
◆意志を持つ剣「ソーディアン」をテーマに、冒険を繰り広げるロールプレイング。簡単操作ながら迫力あるアクションバトルでは、キャラクターがしゃべりまくり!

最終奥義「皇王天翔翼」を獲得

まず、ジャンクランド西にあるたね屋で売ってるラナケアルのたねを、リーネ村のマギーおばさんに育ててもらう。このとき肥料をあげる順番は、黄、青、黄。これでペンペンのたねができあがるので、これに青、青、青、の順で肥料をあげる。すると、チャラックのたねができあがる。そして、このたねに赤、青、黄の順で肥料をあげると、黄金のたねが手に入る。その黄金のたねを首都ダリルシェイドにいるオットー博士に渡すと、「きょじんたつ」というディスクがもらえる。それを持ってストレイライズ神殿に行き、石碑の質問に答えると、最終奥義の「皇王天翔翼」をマスターすることができる。ただし、スタンのレベルが54以上、ディムロスのレベルが50以上必要になる。

ドルアーガの塔でアイテムゲット

まず、天上編開始後に行けるようになるクラウディスで、バルックと戦う前にグリーンクリスタルロッドを入手する。次に、ソーディアン研究所でレッドクリスタルロッドを入手。最後に、ハーメンツの村にあるウォルトの屋敷で、タンスの中にあるふるびたつえにルーンボトルを使い、ブルークリスタルロッドを手に入れる。そして、3本のロッドをジェノスの北にある神殿の祭壇にセットすれば、ドルアーガの塔に入ることができる。塔は全60階で成り立っていて、各階ごとに特定の行動を取ることで、特殊アイテムが出現する仕組みになっている。出現アイテムと出現方法は以下のとおり。

1階
宝物:ウイングドブーツ
入手法:最初から出ている。すでに15個以上持っている場合は出現せず。

2階
宝物:ダッシュリング
入手法:2体目のブラックスライムを倒す。

3階
宝物:ライフボトル
入手法:ブルーナイトとグリーンスライムを1体ずつ倒す。すでに15個以上持っている場合は出現せず。

4階
宝物:パラライチェック
入手法:鍵を取る前に扉に接触し、○ボタンで調べる。

5階
宝物:ホワイトソード
入手法:メイジの呪文を受けずにスライムと戦闘してダメージを受ける。呪文を受けるとロングソードになる。

6階
宝物:カンテラ
入手法:右の外壁に触ったあと左の壁に触る。すでに持っている場合や2周目以降はアップルグミになる。

7階
宝物:リバースドール
入手法:最初からある宝箱からエナジーブレッドを入手して捨てる。2周目はチャネリングになる。

8階
宝物:ラベンダー

狂神ライガーが登場

獣神サンダー・ライガーを使用して、チャレンジ・ザ・バーニング・スピリッツをクリアする。または、タイトル画面で□、×、右、下、セレクトの順に入力し、「PUSH START」表示のクラットを切り替える(青)。

タイガーマスクが登場

タイガーキングを使用して、チャレンジ・ザ・バーニング・スピリッツをクリアする。または、タイトル画面で○、△、左、上、セレクトの順に入力し、「PUSH START」表示のクラットを切り替える(緑)。

エディットの設定項目を追加

エディットレスラーを使用して、チャレンジ・ザ・バーニング・スピリッツをクリアする。または、タイトル画面でR1、L2、L1、R2、セレクトの順に入力し、「PUSH START」表示のクラットを切り替える(黄)。するとエディットで、入場アクション、コールアクション、勝利ポーズ、入場テーマが設定できるようになる。

オリジナルモードのパーツが増える

スーパーストロングマシン、蝶野(ベビーフェイス)、狂神ライガー、タイガーマスクのいずれかを使用して、チャレンジ・ザ・バーニング・スピリッツをクリアする。または、エディットの名前入力画面で「スペシャルで遊びたい」と入力する。

猪木のタイトル画面が順に流れる

タイトル画面でL1、R1、左、○、セレクトの順に入力する。以後、○を押すたびに猪木のタイトル画面が切り替わる。ただし、猪木引退記念特別版の場合のみ可能。

攻略本ガイド
『闘魂烈伝3』公式ストロングガイド
■アスペクト/1300円
『闘魂烈伝3』大百科
■集英社/1300円

タ

チョコボの不思議なダンジョン

●PS●スクウェア●97年12月23日●6800円
◆入るたびにマップやアイテムの位置が変わるダンジョンを探索するロールプレイング。『FF』おなじみの、愉快なキャラクターや派手な魔法演出のおかげで、バトルが楽しい!

お金があれば無限にレベルアップ

まず、テレポカードを持ってダンジョンに入る。そしてレベルアップの6芒星を踏んだら、テレポカードで脱出する。その後、再びテレポカードを持って同じフロアに行くと、フロアの形は変わっているが、必ずレベルアップの6芒星がある。これを繰り返せば、無限にレベルアップすることが可能。

攻略本ガイド
『チョコボの不思議なダンジョン』ガイドブック
■デジキューブ/800円
『チョコボの不思議なダンジョン』解体真書
■アスペクト/1300円
『チョコボの不思議なダンジョン』スクウェア公式~
■集英社/850円
Vジャンプブックスゲームシリーズ『チョコボの不思議なダンジョン』
■集英社/880円

電車でGO!

●PS●タイトー●97年12月18日●5800円
●専用コントローラー対応

◆JRに実在の電車を操縦し、山の手線など4路線の運行をシミュレート。車内やホームのアナウンス、風景は現実同様に再現されている。専用コントローラーを使えば臨場感抜群!

ムービースタジオのムービーを新たに追加

アルバムモードでムービーごとの出現条件をクリアすると、そのムービーが項目に増える。各路線をコンティニュー使用でクリアするとエンディングA、難易度ノーマル以下でノーコンティニュークリアすればエンディングBが増える。また、山陰本線、東海道本線、京浜東北線、山手線を難易度ハード以上、ノーコンティニューでクリアすることで、それぞれのDXエンディングが追加される。

攻略本ガイド

『電車でGO!』コンプリートマニュアル
■光栄／1200円

『電車でGO!』運転逸楽教本
■小学館／1000円

『電車でGO!』運転士養成マニュアル
■講談社／950円

プレイステーション必勝法スペシャル『電車でGO!』
■ケイブンシャ／950円

じゅげむBOOKS『電車でGO!』快適運転マニュアル
■メディアファクトリー／950円

プレイステーション完璧攻略シリーズ『電車でGO!』必勝攻略法
■双葉社／1000円

プレイステーション『電車でGO!』完全マニュアル
■エニックス／1300円

トゥームレイダー2

●PS●ビクターインタラクティブソフトウェア/ビクターソフト●98年1月22日●5800円

◆女性探検家のレイラが、オセアニアの遺跡でサバイバルを繰り広げるアクションアドベンチャー。多彩なステージ構成やトラップ、アクションに手のひらビッショリ!

アイテムを無限に増殖する

まず、周囲に障害物のない平坦で広い場所に移動する。ここでトーチを灯したら、R2を押しながら左、右、左、後ろ、前の順に1歩ずつ歩く。次に、R2を離して右を押し続けて時計回りに3回転。そして、□+下で後方宙返りし、その間に○を連打する。今までの手順を素早く、完璧なタイミングで成功させれば、武器やアイテムを増殖することができる。なお、このテクニックは何度でも繰り返すことが可能。

レイラが砕け散る

上記のテクニック同様、平坦で広い場所でトーチを灯す。そしてR2を押しながら、右、左、右、前、後ろに1歩ずつ歩く。次に、R2を離して左に3回転したあと、□+上で前方宙返りしながら○を連打。すると、レイラがこっぱみじんに砕け散ってゲームオーバーになる。

攻略本ガイド

『トゥームレイダー2』完全攻略ガイド
■メディアワークス／1200円

『トゥームレイダー2』パーフェクトガイド
■ソフトバンク／1100円

『トゥームレイダー2』ナビゲーションブック
■ソニー・マガジンズ／1200円

ボスキャラライドウを使用

トーナメントモードかタイムアタックモードで、
- **難易度ノーマル以上**
- **体力設定変更不可**
- **セットタイム、セット数変更可**
- **コンティニュー可**
- **全キャラクター9人でクリア**

以上の条件を満たすと、ボスキャラクターであるライドウを使用できるようになる。

ボーナスキャラあやねが登場

トーナメントモードで、
- **難易度ノーマル以上**
- **体力設定変更不可**
- **セットタイム30秒以上**
- **セット数2本以上**
- **ライドウ直前までのクリアタイムが6分以内**

以上の条件を満たすと、ボーナスキャラクターのあやねが乱入してくる。また、全キャラクターの全コスチュームを獲得すれば、あやねを使用できるようになる。

EXTRA CONFIGを開放

特定の条件を満たすことで、オプションのEXTRA CONFIGにある、以下の8つの項目が開放される。

1: FIGHTING ORDER
トーナメントモードをいずれかのキャラクターでクリアする。または、累計3時間以上ゲームを稼働することが条件。トーナメントモードで登場する、CPUキャラクターの登場順序の設定が可能になる。

2: SAFETY ZONE SIZE
タイムアタックモードを5分未満でクリアする。または、累計5時間以上ゲームを稼働することが条件。通常はステージ中央にのみ存在する、SAFETY ZONEの大きさが設定可能になる。

3: DANGER DAMAGE
サバイバルモードで10人以上勝ち抜く。または、累計9時間以上ゲームを稼働することが条件。DANGER ZONEで受けるダメージ量が、5段階に設定可能になる。

4: DANGER BOUND
組み手モードで勝率8割以上を記録する。または、累計12時間以上ゲームを稼動することが条件。DANGER ZONEでのバウンドの高さが、3段階に設定可能になる。

5: SYSTEM VOICE SAKURA
トレーニングモード以外でかすみを100以上使用する。または、累計12時間以上ゲームを稼働することが条件。ゲーム中のアナウンスボイスを、かすみ担当の声優、丹下桜のものに変更できる。

6: SYSTEM VOICE WAKANA
あやねを使用できるようになることが条件。ゲーム中のアナウンスボイスを、あやね担当の声優、山崎和佳奈のものに変更できる。

7: EXTRA VOICE
トレーニングモードのCOMMAND MODEで、任意のキャラクターの全技にOKを出すことが条件。各キャラクターの勝利セリフを、オリジナルのセリフに変更することができる。

8: CG GALLERY
あやねのコスチュームをすべて獲得することが条件。ボーナスのフルカラーCGを鑑賞することができる。

攻略本ガイド

『DEAD OR ALIVE』スキルブック
■新声社／950円

54階
宝物：ムーンクリスタル
入手法：このフロアのスタート時より、スタンのヒットポイントを上げる。

55階
宝物：なし

56階
宝物：からっぽ
入手法：ウィザードと戦闘すると宝箱が出現するが、中身は入っていない。

57階
宝物：ベルセルクアロー
入手法：鍵を取る前に扉を調べると石がニセイシターに変化。そのあとニセイシターとリザードマンを倒す。

58階
宝物：ブルークリスタルロッド
入手法：上から2、5、8列目の通路の中央地点をそれぞれ通過する。

59階
宝物：なし
宝箱はないが、ハイパーナイト、ウィザード、クオックスの順で倒すとドルアーガが出現する。

60階
宝物：ちょうばくはつ
入手法：イシターに触れ、上から8列目中央にグリーン、2列目中央にレッドのロッドを設置。そしてカイに触れ、真ん中にブルーロッドを設置する。

攻略本ガイド

ナムコ公式ガイドブック『テイルズ オブ デスティニー』
■ナムコ／1200円

『テイルズ オブ デスティニー』オフィシャルガイド
■アスペクト／1200円

『テイルズ オブ デスティニー』
■メディアワークス／550円

DEAD OR ALIVE

●PS●テクモ●98年3月12日●5800円
●デュアルショック対応

◆ジークンドーやコマンドサンボ、プロレスなど、多彩な技が飛び交う対戦格闘。「打撃」「投げ」「つかみ」による3すくみシステムで、対戦の駆け引きが一気にヒートアップ!

オリジナルコスチュームを追加

特定の条件を満たしてトーナメントモードをクリアすることで、キャラクターのコスチュームを増やすことができる。まず、
- **難易度ノーマル以上**
- **体力設定ノーリミット以外**
- **セットタイム・セット数変更可**
- **コンティニュー可**

以上の条件を満たしてクリアすると、オリジナルコスチュームAタイプが1つ追加される。これらは主に他機種版で収録されていたもので、同条件でクリアするごとに1つずつ追加されていく。また、使用キャラクターのオリジナルコスチュームAタイプをすべて獲得している状態で、
- **難易度ノーマル以上**
- **体力設定不可**
- **セットタイム30秒以上**
- **セット数2本以上**
- **コンティニュー可**

以上の条件を満たしてクリアすれば、オリジナルコスチュームBタイプが1つ追加される。このタイプはプレイステーション版オリジナルのもので、Aタイプと同様、同条件でクリアするごとに1つずつ追加されていく。

枚、下半分の壁を5枚破壊する。2周目はSP480520になる。

40階
宝物：デモンズシール
入手法：グリーンローパーを最後に、敵を全滅させる。

41階
宝物：ピクルスストーン
入手法：クオックスを倒す。すでに15個以上持っている場合は出現せず。

42階
宝物：スターメイス
入手法：3体いるレッドウィルオウィスプを1体以上倒し、鍵を取ったあとにまた倒す。

43階
宝物1：ダークボトル
入手法：グリーン、ブラック、レッド、ブルー、ダークグリーン、ダークイエローの順でスライムを倒す。

43階
宝物2：ミスティシンボル
入手法：ダークボトル出現法と逆の順序でスライムを倒す。

44階
宝物：マジカルリボン
入手法：レッドナイトと戦闘せずに、ウィザード、ソーサラー、メイジ、ドルイドの順で倒す。

45階
宝物：エクスカリバー
入手法：リザードマンからハイパー、ミラー、ブラック、ブルーの順でナイトを倒すと出現する宝箱を開けて、最初からある宝箱を開ける。

46階
宝物：アクアマント
入手法：外壁に触れてフロアの4隅を通過し、最初に触れた外壁に戻る。2周目はSW500490になる。

47階
宝物：ラビットシンボル
入手法：レッドローパーを1体倒す。

48階
宝物：レッドクリスタルロッド
入手法：外壁の4隅で10秒以上待つ。37階でグリーンクリスタルロッドを入手している場合に限り入手可。

49階
宝物：マジカルルージュ
入手法：鍵を取る前に扉を調べてウィザードを倒す。

50階
宝物：エメラルドリング
入手法：敵と戦わず上下左右の外壁に触れる。2周目はミスティシンボルになる。

51階
宝物：あつきちから
入手法：スタート地点より上のエリアか下のエリアで30秒待つ。

52階
宝物1：クローク
入手法：最初に横向きの壁を1枚でも壊す。何度でも取ることができる。

52階
宝物2：ゴールドアーマー
入手法：フロア中の縦向きの壁だけをすべて破壊する。

53階
宝物：せいじょのめぐみ
入手法：上から3列目の通路で、左から5本目と6本目の間にある下側の壁を破壊し、4列目から3列目の方に向かって通過する。

完全ガイド
■アスペクト／1000円

『プロ野球チームもつくろう！』オフィシャルガイド
■ソフトバンク／950円

ラ

立体忍者活劇 天誅

●PS●ソニー・ミュージックエンタテインメント
●98年2月26日●5800円●デュアルショック対応

◆男女2人の忍者を操り、任務を遂行していく3Dアクション。リアルで華麗なアクションの数々は、とにかく一見の価値あり。昔の時代劇を彷彿とさせるセンスにシビれます。

すべての特殊忍具が使用可能

ゲーム中、忍具選択画面でR1を押しながら、上、上、下、下、左、右、左、右、□、△の順に入力する。すると、全種類の特殊忍具が使用可能になる。

忍具携帯数の最大値がアップ

ゲーム中、忍具選択画面でL1を押しながら、上、上、下、下、左、右、左、右、□、△の順に入力する。すると、忍具を所持できる最大数が15から99に増加する。ただし、ステージを進むたびに再入力が必要。

忍具の所持数がアップ

ゲーム中、忍具選択画面でL2を押しながら、上、上、下、下、左、右、左、右、□、△の順に入力する。すると、入力するたびに所持している忍具(使用可能な特殊忍具も含む)の数が1つずつ増える。上記で紹介した最大携帯数アップの技と併用することで、最大99個まで増殖することが可能。

体力を最大回復

ゲーム中、ポーズをかけて上、上、下、下、左、右、左、右、□、△の順に入力する。入力に成功するとキャラの声がして、ポーズを解除すると体力が最大値まで回復する。

任務を自由に選択

任務選択画面でR2を押しながら、上、上、下、下、左、右、左、右、□、△の順に入力する。すると、1面から8面までの好きな任務を選択できるようになる。

鬼陰と戦わずに勝つ

第4ステージのボス戦前に、忍具選択画面で地雷を3つ装備する。そしてこの地雷を、卍教本堂内の入り口付近に3つ並べて仕掛けておく。すると、入り口に現れる鬼陰は、戦闘に入る前にそのまま地雷でやられてしまう。

攻略本ガイド
『天誅』公式攻略ガイド
メディアワークス／950円

あのゲームに夢中

いれこみプレイヤーが教えるあのゲームのココ、ソコ、アソコはいかがだったでしょうか？

じゅげむ編集部では読者の皆さんからもゲームへの熱い思いをお待ちしています。皆さんの、“○○が好き”という、その理由を400字程度でFAXか封書でお送り下さい。
宛先は
〒105-0021 東京都港区東新橋2-12-11
電池ビル じゅげむ編集部「いれこみゲー」係まで。
FAXでの投稿は03(5472)8413へ。
何カ月後かには、あなたの文章が掲載されるかも…。

プロ野球チームもつくろう！

●SS●セガ・エンタープライゼス
●98年2月19日●5800円

プロ野球チームのオーナー兼監督となり、日本一のチーム作りを目指す育成シミュレーション。選手の育成の他、新人選手の獲得やキャンプ地の決定、放映権の交渉など、気分はすっかりオーナーだ。

選手の着せ替え

「選手もつくろう！」を始めて、「顔をかえる」のメニュー選択画面でLとRを押しながらYを押す。すると、選手に巨人軍のユニフォームを着せることができる。また、このユニフォームは、LかRで他のチームのものに変更可能。このあとXを押すと、ビジター用に変更することもできる。

選手の顔パーツを増やす

「選手もつくろう！」を始めて「顔をかえる」を選択し、「かたち・いろ・けってい」のメニュー画面にする。そこで、X、Y、Z、Yの順に、何度も繰り返して入力する。すると、ボタンを押した合計回数が一定数を超えるたびに、効果音が鳴って隠しパーツが増えていく。ちなみに、32回で宇宙人、64回でロボット、128回でサル、256回で犬のパーツが追加される。

パスワードの再生スピードを変化

「パスワードをつくる」でパスワードを音声で再生しているときにLを押し続ける。すると、通常の半分の速さで音声を再生することができる。また、同様にRを押し続けると、通常の3倍の速さで再生される。

32人の秘書が勢ぞろい

秘書選択、または再契約画面で、やっきゅんの「秘書の契約は5年間、後悔しないように～」というセリフが表示されたら、上、下、左、右、L、Rをそれぞれ1回ずつ押す。このとき、押す順番は自由だが、同じボタンを2回以上押さないことが条件だ。入力に成功すると、全32人から秘書をセレクトできるようになる。

好きな大きさの球場を建築

「球場けんちく」で大きくしたい球場が表示されたときに、X、Y、Zを同時に押す。すると効果音が鳴って右にスクロールできるようになり、好きな大きさの球場が選択できる。購入も可能だが、相応の資金が必要なことに注意。

トレード選手の評価を調べる

選手のトレードを申し込む、または受ける画面で、「やめる」か「うけない」にカーソルを合わせ、X、Y、Z、スタートを同時に押しながらCで決定する。それをキャンセルして、次に「申込」か「うける」にカーソルを合わせ、L、R、スタートを押しながらCで決定する。すると画面右上にある金額表示のところに、トレードする選手の評価が数値で表示される。なお、金額表示の○○億の部分は左側の選手、○○万円の部分は右側の選手の評価。選手が複数いる場合には、各選手の合計評価値が表示される。

いきなりエンディングを鑑賞

ゲーム起動時に表示される「つくろう！」のロゴ画面で、X、Y、X、X、Y、Z、A、B、Lの順に入力するとムービーが流れる。また、同様のタイミングでX、X、X、Y、Y、Y、Z、Z、Aの順に入力すれば、スタッフ紹介などを見ることができる。

攻略本ガイド
『プロ野球チームもつくろう！』

背津丸
1通目　イリアでBGMモード3面をプレイ
2通目　ショウでBGMモード1面をプレイ
3通目　ショウでBGMモード2面をプレイ
幡谷
1通目
ショウでBGMモード3面をプレイ
清水
1通目　なし
松本
1通目　なし
2通目　なし
3通目　なし
大島
1通目　ティリスでBGMモード1面をプレイ＆EXTRA画像
2通目　ムービーテスト
中
1通目　ナビゲーションテスト
柴田
1通目　EXTRA画像3枚

サブゲームをメニューに追加

ゲームをクリアしたあとに、ミッション3のイベント救助者ニールから2通目のメールが届くと、モードセレクト画面にサブゲームの項目が出現する。

攻略本ガイド
『バーニングレンジャー』オフィシャルガイド
■ソフトバンク／1000円

ファイナルファンタジーV

●PS●スクウェア●98年3月19日●4800円
●コンビニ専売

◆スーパーファミコンで好評を博した、名作ロールプレイングの復刻版。ジョブチェンジやアビリティシステムなど完成されたシステムに、今プレイしても絶対にハマる！

アイテムが増殖する

まず、1個しか所有していない投げられる武器を用意する。次に、増殖したいアイテムを使ったり売ったりして、1つも持っていない状態にする。そして、誰かに「なげる」と「ぬすむ」のアビリティをつけておく。そのあと、「なげる」のアビリティをつけたキャラクターが装備武器を外して、増殖したいアイテムを盗める敵と戦う。その戦闘中、「なげる」のアビリティを持ったキャラクターに、1個しかない投げられる武器を装備する。そして、装備したことでアイテム欄が空になった場所を選んで相手に投げる。すると、空欄の場所に「キ5」と個数表示が出るので、この「キ5」も選んで敵に投げる。あとは、敵からアイテムを盗んで戦闘を終了すれば、1個だけ盗んだアイテムが99個に増える。

魔法攻撃がパワーアップ

戦闘中、味方パーティ全員にリフレクをかける。そして、敵全体に効果がある魔法を味方全員にかける。すると、リフレクのバリアに反射して通常の倍のダメージを敵に与えることができる。

謎の召喚魔法エッグチョップ

戦闘中に、魔法のランプをチョコボキックが出るまで使用する。そのあと何度も使っていると、謎の召喚魔法「エッグチョップ」が出る。

攻略本ガイド
『ファイナルファンタジーV』ガイドブック
■デジキューブ／800円

『トゥームレイダー2』レイラズファイル
■アスペクト／1300円

ハ

バーニングレンジャー

●SS●セガ・エンタープライゼス●98年2月26日●5800円●セガマルチコントローラー対応
●シングルCD同梱

◆音声ナビゲーションに従い人々を火災から救出する、近未来を舞台にした3Dアクション。目が回るほどのスピード感と、自在に宙を舞う多彩なアクションが気持ちいい！

ボーナスステージをプレイ＆EXTRA画像

1度ゲームをクリアしたあとに再度プレイすると、通常では見つからない特別な救助者を、ランダムで発見することができる。その中にはゲームの開発スタッフが存在し、彼らから届くメールには特殊パスワードが含まれることがある。そして特殊パスワードを入力した場合、おまけとして特別なキャラクターで遊べたり、特別なイラストを見ることができる(特殊パスワードでプレイすると、ナビゲーションなしのBGMモードになる)。救助できる開発スタッフと、メール順に対応するおまけは下表を参照のこと。なお、エリオットは『ナイツ』のセーブデータがある場合、クラリスは『クリスマスナイツ』のセーブデータがある場合にのみ出現する。

■ミッション1
見吉
1通目　ビッグでBGMモード1面をプレイ
2通目　ビッグでBGMモード2面をプレイ
3通目　ビッグでBGMモード3面をプレイ
岡野
1通目　リードでBGMモード3面をプレイ＆EXTRA画像,
2通目　EXTRA画像,
森屋
1通目　リードでBGMモード1面をプレイ＆EXTRA画像
2通目　リードでBGMモード2面をプレイ＆EXTRA画像

■ミッション2
東
1通目　なし
2通目　ティリスでBGMモード2面をプレイ
3通目　ティリスでBGMモード3面をプレイ＆EXTRA画像
熊谷
1通目　なし
渡邊
1通目　イリアでBGMモード2面をプレイ
綿貫
1通目　EXTRA画像
2通目　クリスでBGMモード3面をプレイ＆EXTRA画像
3通目　EXTRA画像
永道
1通目　クリスでBGMモード1面をプレイ
2通目　クリスでBGMモード2面をプレイ
エリオット
1通目　なし
2通目　なし
クラリス
1通目　なし
2通目　EXTRA BGM

■ミッション3
土橋
1通目　イリアでBGMモード1面をプレイ＆EXTRA画像
節政
1通目　なし
2通目　なし
3通目　なし

こなみパラダイス Vol.4

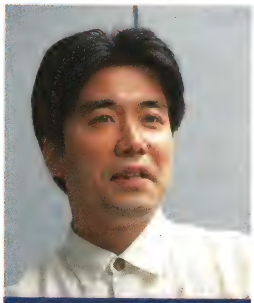
今回は「こなパラ」初の長距離遠征取材を敢行！　大阪の中心部にあるKCE大阪にお邪魔して『実況ワールドカップサッカー WORLD CUP FRANCE'98』の情報を中心に直撃インタビュー。さらに担当フクダが対戦を挑む！はたしてその結果やいかに!?

『実況ワールドサッカー WORLD CUP FRANCE'98』

開発者インタビュー 「追求したのはリアルです」

シリーズを通しての"こだわり"というか、追求している部分なんですが、今回もっとも見ていただきたい部分は「選手の動きのリアルさ」ですね。選手のモーションデータだけ見ても、前作の約2倍あります。このデータを、カートリッジの限られた容量の中にいかに圧縮してつめこむかっていうのが、一番苦労した部分です。その甲斐あって、もちろんプレイして十分に楽しいゲームなんですが、横で画面を見ているだけでも楽しめるゲームになったと思っています。TVで試合中継を見ているのと同じ感覚で楽しんでもらえるんじゃないでしょうか。能力の高い選手はドリブルのときにボールが足から離れないとか、首を振ってボールを追うしぐさをするなんていう細かい動作も再現していますから、そういった部分も楽しんでいただければと思います。

もうひとつ気を遣ったのが操作性です。前作は雑誌などで「操作は複雑だけれど、慣れると様々なプレイができて楽しい」というような評価を頂いたんですが、これではマズイだろうと。



MAJOR A チーフディレクター
奥田康雄氏

それで、今回はできるだけ簡単な操作で多彩なプレイができるように変更を加えてあります。今回は作戦の変更も自動的に行うことができるなど、極力簡略化を目指しました。初心者から上級者まで、誰でも楽しんでもらえると思いますので、ぜひプレイしてみてください。



⬆ＣＰＵ同士のプレイは、まるで実際の試合を見ているように自然でリアル。レベルの高いＣＰＵ戦を参考に、さまざまなプレイを練習して自分のものにすることが、スキル上達への早道だ



⬆エディットモードでは身長や得意なプレイなど、自分好みの選手を作ることができる。1チームまるごと、オリジナルの選手で構成することも可能だ

近藤氏が語る「上達のポイント」



デザイナー
近藤哲哉氏

- ・他人の上手なプレイを盗め！
- ・高レベルのCPUと戦え！
- ・とにかく場数を踏むこと

対戦相手やCPUのプレイを練習して、自分のスタイルをみつけましょう。レベル5(最高)は、僕でも苦労するくらい強いです。このレベルのブラジルに勝てたら自信を持っていいと思います。あとは練習あるのみ。マメが潰れるくらいプレイしましょう。僕はスーファミ版のとき、実際に潰しました(笑)。



結果は5－0で予想通りフクダの大敗。レベルが違いすぎますう。ちなみに使用チームは近藤氏が日本、フクダがアルゼンチン。三浦、中山、北澤の突き刺さるようなシュートに、なすすべもないアルゼンチンであった。

名人に挑戦！

『実況ワールドサッカー』なら宇宙一強いと評判のKCE大阪スタッフ近藤さんにフクダがチャレンジ！
本人は「勝って賞品をせしめる！」と自信満々だけど…

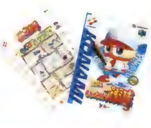


6月4日発売決定!!
●N64●サッカー●7800円

PRESENT

KCE大阪から『パワプロ5』のソフト＆下敷きを3名様に！

対戦には勝てなかったけど、おみやげをもらってきたのでプレゼント。『パワプロ5』のソフト(N64)と下敷きをセットで３名様に。ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号と、このコーナーへのメッセージを書いて、じゅげむ編集部「こなパラ・プレゼント」係まで。〆切は5月末日の消印まで有効。(当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます)



ヨーコのときめき日記

最近、巷ではサッカー熱がすごいですよね。私はあんまりスポーツマンタイプって好みじゃないんだけどフィールドを走る選手とか見てると「まぁ、ステキ」と思います。野球と違って帽子で顔を隠してないから顔もよく分かるし。それに、サッカー自体も見てると面白いですよね。ワールドカップでも頑張って欲しいな。
プロモーション企画部 関口陽子





常務取締役　開発部長
長江勝也氏

KCE大阪から一言

今回の『実況ワールドサッカー』や『パワプロ』『ゴエモン』などでおなじみの当社ですが、これからもスポーツゲームや海外からの移植タイトルを中心に、さまざまなジャンルのゲームをリリースしてまいります。近未来を舞台にエイリアンと戦うRPG『ハイブリッドヘブン』なども用意していますので、どうかご期待ください。

フランスW杯直前

ゲームで燃えろ!!

WORLD CUP'98

世界最大のイベント、W杯開幕まで2ヶ月を切った!!　世界中が注目するこの大会に、わが日本代表が初出場。ゲーム業界も、日本代表をバックアップすべく、6月へ向け新作タイトルを続々発表する。

というわけでこんな特集を組んでみました。ファンもそうでない人も、まずはページをめくってみようぜ!!　がんばれ!日本代表!!



日本代表アルゼンチンを撃破!

サッカーゲームでW杯を占う
プレワールドカップ開催

ワールドカップの歴史と日本代表初出場までの道のり

今、サッカー&サッカーゲームが熱い理由を徹底分析!

構成／文 murmurs GROUP／Jリーグフォト
写真提供／ベースボール・マガジン社（週刊サッカーマガジン）

サッカー・マガジン編集長に聞う

韓国戦に見る日本代表の課題 今後の戦い方、見どころは?

本拠地浦和に直撃取材!

浦和レッズ注目の3選手 サッカーゲームを斬る



W杯に向け新作タイトルも目白押し！　今、世界中が注目する
サッカーにアツい視線を送りたい!!



観客にガッツポーズをする中山。W杯本大会でも中山のゴンゴールを見てみたい！

Jリーグがアツい。ワールドカップはさらにアツい!!

サッカーという言葉を聞いて、読者の皆さんの中には、昨年11月16日、マレーシアのジョホールバルで行われた日本対イランの激戦を思い浮かべる人も多いことだろう。岡野の劇的なVゴールでイランを下し、悲願のW杯出場権を獲得した日本代表。そしていよいよこの6月、フランスで開かれるW杯本大会のピッチに我らが日本代表イレブンが立つことになる。相手は強豪アルゼンチン、クロアチア、そしてジャマイカ。

「えっ？　そんなの知らな～い」

という初心者もいることだろう。そういう人はまず左の年表を見なされい。日本代表がどれほどの苦難を乗り越えてW杯出場権を獲得したか、これを見ればよくわかるはず。1930年以来、4年に1度、計15回開催されてきたサッカーW杯。日本は初めて予選に参加した第7回スイス大会以来、実に43年間もW杯本大会に出場できずにいた。今回のフランス大会の予選も、決して順風満帆とはいかなかった。国立競技場で韓国にまさかの逆転負け、加茂監督の更迭、長い引き分けのトンネル…。そんな暗いムードを、岡田監督率いる現日本代表が打ち破ったのである。

W杯イヤーの今年、サッカー旋風はゲーム業界へも新たな風を吹き込んできた。各社が競って新作タイトルをリリース、W杯本大会での各チームの争いを彷彿とさせる混戦バトルが展開されている。

「この時期、サッカーゲームに注目しない手はない」

と断言しておきたい。

新作サッカーゲームでW杯を占ってみたぞ

次のページからは、フランスW杯で日本が対戦する3ヶ国、アルゼンチン・クロアチア・ジャマイカとの対戦形式で注目作3本を紹介。あくまでもゲームでの対戦なので、6月のフランスでこういう結果が出るかどうかはわからない。悪しからず。



①ゲームで予選をプレビューする
予選で対戦する3ヶ国のチームを、ゲームで日本と対戦させてみた。相手チームの強さの設定などをここでチェック。純粋に仮想記事として読んでもOK。

②実際に日本が戦う相手の実力は？
実際の相手チームの戦力等をここで分析している。①と見比べて、ゲームの難易度チェックの参考にするといいかもしれない。

③新作の特徴チェック
新作ゲームばかりでなく、これまでに発売されている過去のシリーズもチェック。発売が待ちきれない人は参考にしよう。

サッカーワンポイント講座1

日本代表栄光の軌跡（予定含む）

ドーハの悲劇からの日本代表の歴史をチェックしよう。なお、表中オレンジ色の部分は今後の予定。

年	月	日	事件及び予定
1993	10	28	94W杯アジア地区最終予選で日本、イラクに2-2で引き分け
			――ロスタイムに追いつかれ、本大会出場権を逃す（ドーハの悲劇）
	11	11	ハンス・オフト監督解任
1994	3	10	パウロ・ロベルト・ファルカン監督就任
	7		94W杯アメリカ大会・ブラジルが史上4度目の優勝を果たす
	7		広島アジア大会・準々決勝で日本、韓国に2-3で敗北
	11	9	ファルカン監督解任
	12	1	加茂 周監督就任
1996	3		アトランタ五輪アジア地区予選・日本、28年ぶり2度目の本大会出場権獲得
	5	31	2002年W杯が日韓共催に決まる
			アトランタ五輪本大会で日本、ブラジルに1-0で勝利（マイアミの奇跡）
1997	3		98W杯アジア地区1次予選・第4組オマーンラウンドで日本3連勝
	6		同組日本ラウンドで日本2勝1分、通算5勝1分で1次予選通
	9	7	アジア地区最終予選グループB・日本、ホームでウズベキスタンに6-3で勝利
	9	19	日本、アウェーでUAEに0-0で引き分け
	9	28	日本、ホームで韓国に1-2で敗北
	10	4	日本、アウェーでカザフスタンに1-1で引き分け
			――加茂監督解任、岡田コーチが監督に昇格
	10	11	日本、アウェーでウズベキスタンに1-1で引き分け
	10	26	日本、ホームでUAEに1-1で引き分け
	11	1	日本、アウェーで韓国に2-0で勝利
	11	8	日本、ホームでカザフスタンに5-1で勝利
			――日本、グループBの2位を確保、アジア第3代表決定戦に進出
	11	16	アジア第3代表決定戦
			――日本、イランに延長戦の末3-2で勝利し、ついに本大会出場権を獲得
	12	5	98W杯本大会組み分け抽選会
			――日本、アルゼンチン・クロアチア・ジャマイカと同組のグループHに入る
1998	6	10	98W杯フランス大会開幕
		14	日本、アルゼンチン撃破
		20	日本、クロアチア撃破
		26	日本、ジャマイカ撃破
			日本、決勝トーナメント進出!!!!

サッカーワンポイント講座2

知っておきたいサッカー用語

初心者のために、知っておきたいサッカー関係の言葉を説明しておきます。今後の参考にぜひ。

オフサイド：攻撃側選手が相手陣内にいる別の攻撃側選手に向かってボールを蹴る際、ゴールラインとボールを受ける攻撃側選手の間に相手側選手が2人以上いなければならない」という、サッカーでもっともややこしいルール。わからなくてもサッカーゲームは楽しめるので気にしなくても平気です。

W杯（ワールドカップ）：サッカー界最大のイベント。4年に1度開催される。観戦人数はTVを含めると延べ300億人といわれ、その規模は今や五輪を凌ぐ。予選に参加する国・地域の数は100を越えるが、本大会に出場できるのはたった32ヶ国（これでも前回の24ヶ国に比べれば増えた）。予選を勝ち抜くのだけでも厳しいのだ。

FIFA：国際サッカー連盟の略称で、「フィファ」と読む。サッカー界で一番偉い人たちの集団。

サポーター：あるひとつのチームを応援する熱狂的な観客のこと。

フーリガン：暴力的なサポーター。時には殺人さえ犯す。FIFAもその対応に苦慮しているほど。昨年10月、UAEに引き分けた日本代表に怒ったサポーターが国立競技場で暴れたが、「あんなのは全然たいしたことないヨ」と外国の知り合いが言ってました

Vゴール方式：延長戦でどちらか先に得点したほうが勝利するという試合形式。Jリーグで初めて採用され、後に「ゴールデンゴール方式」としてW杯等の世界大会でも採用されるようになった。

PK：ペナルティキックのこと。自陣のペナルティエリア内で反則を犯すと相手チームに与えられるもので、相手チームにとっては決定的なチャンスとなる。ふつう「ピーケー」と読む。ちなみにFKはフリーキック、CKはコーナーキックだが、「エフケー」「シーケー」と読むと、たぶんバカにされるので注意。

中盤：ハーフウェイライン前後のゾーンのこと。ここでボールをキープできるかが、試合を支配できるか否かに影響する。



プレワールドカップ第1戦

ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 ～World Cup France'98～

●PS●コナミ
●5800円
●6月4日発売

分析
～日本はフランスで勝てるか?～
アルゼンチン代表を斬る!

W杯で過去2回の優勝を誇る、サッカー界きっての強豪アルゼンチン。今回もブラジル、イタリアなどと並び優勝候補。イタリアの名門フィオレンティーナでプレーするバティストゥータを筆頭に、クレスポ、ガジャルド、オルテガ、シメオネ、センシーニなど、攻撃陣から防御陣まで強力なタレントが揃っている。正直、日本はまず勝てないだろう。服部や鈴木(秀)など、マンマークに強いDFを揃えて守り、失点を極力抑えてカウンターに掛けるしかない。

VS アルゼンチン



前半、先制点を取られるも追いつき、後半に岡野、中山の猛攻で初戦突破

アルゼンチンのキックオフで始まった第1戦。試合開始直後は日本が押しているように見えたが、FW呂比須の一瞬のスキをつきDFのZamorがボールを奪う。そのまま見事なパスワークでゴール前までボールを運び、Battieがゴールを決めた。一気にアルゼンチンに流れが傾いたかのように見えたが、先程のミスの汚名返上か、呂比須が単身で敵陣に乗り込みダイレクトでシュート! GKのRoydが身体を張って止めたがこぼれ球を呂比須自身が詰め、見事ゴールネットを揺らした。前半終了5分前で波に乗った日本は、後半開始直後に呂比須に代わり入った岡野がゴールを決め逆転。残り15分には中山がダメ押しの追加点を決め、初戦アルゼンチンをくだした。



自分のミスで取られた点は取り返す。呂比須の闘志で取った1点が流れを変え日本を優位に導いた



さらに逆転となったのが呂比須に代わって登場した岡野のシュート。チャンス強さは天性のものか

プレワールドカップ第1戦

日　本	3	(1－1 / 2－0)	1 アルゼンチン

前半12分	アルゼンチン	Benom→Battie
前半20分	日本	呂比須
後半23分	日本	岡野
後半30分	日本	名良橋→中山

ニンテンドウ64にも登場

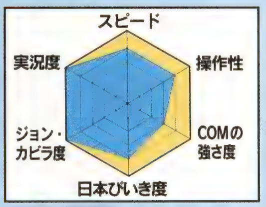
実況ワールドサッカーWorldCupFrance'98



●N64
●コナミ
●7800円
●6月4日発売

基本操作のABボタンでオーバーヘッドやボレーシュートが打てるのでサッカーゲーム初心者でも充分楽しめる。また、サポーターの振る大旗やけが人を運ぶ担架など、定評のある演出面も進化をとげた。

GAME DATA



●視点／横視点
●選手名／日本選手実名、他はオリジナル
●実況／ジョン・カビラ氏
●ルールの設定／変更可能



選手ごとにパラメータが設けられており、各選手の個性が出ている。またコンディションというものがあり、これが悪いと実力を充分に発揮できない。逆に良いと意外な活躍をするかも。

ゲームの特徴
臨場感溢れる実況と歓声 興味のない人も振り向かせる魅力

PSはもちろんその他のハードでもおなじみ「実況」シリーズ最新作。ジョン・カビラ氏の名調子とサポーターの声援などが見事に再現されており、サッカー中継の興奮を味わうことができる。また、良好なコントローラ操作や適度なスピードはサッカーゲーム好きはもちろん、始めてサッカーゲームをプレイする人でも十分楽しめるものとなっている。

今スグ遊べる実況シリーズ

実況Jリーグ パーフェクトストライカー



●N64 ●コナミ ●9800円 ●発売中

各チームの選手をトレードすることができ、自分だけのオリジナルチームが作れる3Dスティックによる操作性も良好

Jリーグ実況 炎のストライカー



●SS ●コナミ ●5800円 ●発売中

攻守に多種多様なスーパープレイが繰り出せるアクションボタンで、複雑な操作が苦手な人も楽しめる

実況ワールドサッカー3



●N64 ●コナミ ●7500円 ●発売中

舞台は世界に広がり各国の強豪達と戦える。フォーメーションやマークなどを細かく設定することが可能



プレワールドカップ第2戦

FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98

●PS●EA●5800円●5月14日発売



VS クロアチア

息詰まる中盤戦を征し執念のゴールデンゴール!!

試合開始直後の前半3分、相馬のクロスを中山が目の醒めるような先制のヘディング！…と、これは残念ながらGKラディッチの好セーブの前に阻まれてしまった。

日本優勢を思わせるイキナリの展開だったが、これ以降両チームともほとんどシュートの機会はなかった。と言うよりも、日本FW陣の動きが芳しくなかったと言うべきか。ボールを運べても、もう一押しが決まらず、結局両チーム無得点のまま試合は延長戦へと持ち込まれる形となった。

延長戦、先にシュートチャンスを得たのはクロアチアだった。左のMFヤウニがドリブルで抜け出し、FWスーケルへのセンタリング！ ヒヤリとする一瞬であったがGK川口はこれを冷静に対処。そのこぼれ球を井原→名良橋と繋ぎ、名波の左足によるシュートで日本が勝利を収めた。





ゲーム中のデータでは日本とクロアチアはまったくの互角（ともに10段階評価で7）。嘘のように一進一退の攻防が続く

なかなかペナルティエリアまでボールを運ぶことができなかったが、延長14分に名波が待望のゴールデンゴールを決めた

分析
～日本はフランスで勝てるか?～
クロアチア代表を斬る!

「東欧のブラジル」と呼ばれたサッカー強国・旧ユーゴスラビア。クロアチアは、そこから分離独立した若い国だ。記録上初出場ではあるが、実力は今大会のダークホースと呼ばれ、日本より圧倒的に上。具体的には、スーケル、ミヤトビッチ、ボバンという前線の3人が飛び抜けている。また、左サイドMF・ヤルニのスピード感溢れる突破も脅威だ。この4人を徹底的なマンマークで抑え、（攻撃陣に比べれば）薄い守備陣を岡野のスピードで切り裂きたい。ちなみに昨年、キリンカップで対戦した際には4-3で日本が勝っているものの、主力がほとんど来日しておらず、参考にならない。

プレワールドカップ第2戦

日　本 1 (0−0 / 0−0 / 1−0) 0 クロアチア

延長前半14分　日本　名波

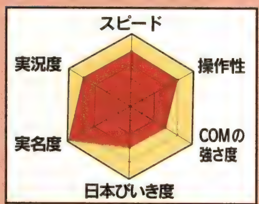
ゲームの特徴
全選手が実名だから外国人の友達とも対戦OK?

タイトルからも分かるとおり、本作は今回紹介している中でも唯一のFIFA公認サッカーゲームである。日本はもちろんのこと、ブラジルや南アフリカ…全世界の代表選手たちが全員実名で登場するのだ。サッカーマニアはともかくとして、在日外国人の方々にも非常に嬉しい仕様と言えるだろう（若干話を飛躍させすぎな気がしないでもないが）。



ただでさえ選手が実名なのに、チーム（選手）エディットモードを使えばさらに細かい設定が可能。なんと、名前だけでなくシュート力やボールコントロール、顔(!)肌の色(!!)まで自由自在に変更できるのだ。コレで自分だけの日本代表を…。

GAME DATA



●視点／8種類から変更可能
●選手名／全選手実名
●実況／小谷　泰介氏
●ルールの設定／変更可能

サッカーゲームマメ知識
COMPLETE SOCCER on side
～ボタン1つのカンタン操作！～

「サッカーゲームに興味はあるけど、どれもこれもボタンを一杯使って操作が複雑なのがイヤ」…。そんな思いを抱いている人にうってつけなのが、このソフト。97年に市川ソフト開発からPS用に発売されたサッカーゲームで、方向キーと×ボタンだけでプレイできると言うオドロキのお手軽さがウリだ。現に筆者は、×ボタンだけで試合に勝ってしまったのだから（笑）。



●PS●Tears●5800円●発売中

題材がヨーロッパ選手権と非常にマニアック。ちなみに、マネージャーとなってチームを運営していくモードもある

今スグ遊べるFIFAシリーズ

FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98 ～ワールドカップへの道～

実況面が若干弱いが、内容はPS版とほとんど同じ。3Dスティック対応が魅力

●N64●EA●5800円●発売中





内容は一緒なので、PS版とN64版どちらを購入するかは、相方のハードに対する自分の愛情(?)で決めよう

FIFA:サッカー96

96年度版ということで、若干データが古いのが悩みのタネだが、内容は基本的に同じ。SSでFIFAサッカーをしたい人はぜひ。



●SS●EA●5800円●発売中

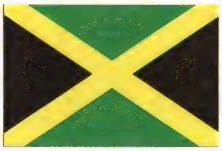
実は日本の選手が実名ではなかったりするのだが、エディットモードを使えばそんな悩みも解消。別売りのマルチターミナル6を用いれば、6人までの同時対戦が可能。



プレワールドカップ第3戦

セガワールドワイドサッカー'98

●SS●セガ・エンタープライゼス●発売中●5800円



VS ジャマイカ

日本、必死の防戦実らず ジャマイカの猛攻に敗れる

試合はジャマイカのキックオフからスタート。ジャマイカは敵陣にFWのCain1人を残し、あとの選手は中盤以降でボールを取りに行くという変則的な戦術を採用。早い時間から中盤でボールの支配権を握ったジャマイカが、幾度となく日本ゴールを脅かし、それを日本DF陣がぎりぎりでカットするという、きわどい展開となった。そして前半32分、左サイドからドリブルでオーバーラップしてきたCooperが中央へ折り返したボールをCainがゴール。ジャマイカに先制されてしまう。中盤でボールを取れないため苦戦する日本だったが、その10分後にサイドからの攻撃が功を奏し、NaganoのスルーパスをKawamotoがシュートして同点ゴール、後半に望みをつなぐ。

しかし、後半25分に中盤からドリブル突破してきたCainがキーパーと1対1となって勝ち越しのシュート。その後も日本はキープ力に勝る相手の猛攻に試合の主導権を握られてしまい、あえなく敗れる結果となった。



後半25分、DFを強引に突破してきたCainの決勝ゴール。

プレワールドカップ第3戦

日 本	1	(1－1 / 0－1)	2	ジャマイカ

前半32分	ジャマイカ	Cooper→Cain
前半42分	日本	Nagano→Kawamoto
後半25分	ジャマイカ	Cain

分析
～日本はフランスで勝てるか？～
ジャマイカ代表を斬る！

「レゲエ・ボーイズ」の愛称で国民に親しまれているジャマイカチーム。それもそのはず、ジャマイカはボブ・マーリィの出身国。情報が少ないこともあり実力は未知数だが、サッカー発祥の地イングランドでプレーするジャマイカ系イングランド選手のバートン、ホール、シンプソンらが加入。また、選手のほとんどが黒人であることも考えると、その身体能力は決して侮れない。…以上の理由で巷では慎重論が根強いが、公平に見て、日本が勝てない相手ではない。イラン戦を思い出せ！　気迫で勝利だ

プレワールドカップ結果

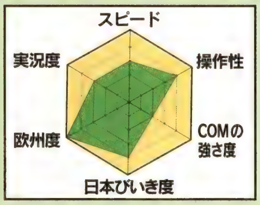
日本1 －3 アルゼンチン
日本1 －0 クロアチア
日本1 －2 ジャマイカ

モニター上での3戦は、南米と欧州の強豪に勝利しながら、ジャマイカに敗戦を喫する結果となった。実際の試合予想とは違うかもしれないが、この通りなら一次リーグ突破も期待できる？がんばれ日本代表！！

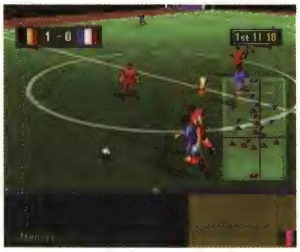
ゲームの特徴
簡単なコントローラ操作で多彩なテクが繰り出せる

『セガワールドワイドサッカー'98』でまず特筆することは、世界代表チームのほかにイギリス、フランス、スペインのクラブチームが用意されていること。選手名は架空だがヨーロッパの雰囲気をつかめるだろう。また、ダッシュやフェイントを使うことによって比較的簡単に得点できるため、慣れれば日本をワールドカップで優勝させることも可能だ。

GAME DATA



●視点／縦、横、斜めから選択可能
●選手名／架空
●実況／英語による実況あり
●ルール／設定可能



視点は縦、横、斜めの3種類から選択可能。また、マルチターミナル6やX-BANDによる対戦プレイにも対応している

サッカーゲームマメ知識

バーチャストライカー2 バージョン98

～アーケードで未知の強豪と対決せよ～

日本代表のW杯出場が決定してから、家庭用のみならずゲームセンターのサッカーゲームも熱い。現在の主なタイトルは『バーチャルストライカー2（セガ）』、『リベログランデ（ナムコ）』など。とくに『バーチャストライカー2』は、お店によっては筐体を2台使った対戦台仕様にしてあり、格闘ゲームのような光景も見られる。見知らぬ人との対戦は、国際試合みたいな緊張感があるのだ



『バーチャストライカー2』。日本チームのユニホームとボールをW杯公式のものにした「バージョン98」が5月から登場する

W杯までにプレイしたい！
ワールドカップ'98 フランス Road to Winner
6月発売予定

ここで取り上げた『セガワールドワイドサッカー'98』に引き続き、『ワールドカップ'98フランス』がセガから発売される。もちろん'98年フランス大会のデータをサポートしたソフト。詳細は次号で！

同じシステムのJリーグバージョン
Jリーグビクトリーゴール'97

97年度の17チームが集うこのソフト。システムは『ワールドワイドサッカー』の基になっただけにゲームの完成度は高い。また、試合の実況は金子勝彦&木村和司とパンツェッタ・ジローラモから選択できる。



●セガ・エンタープライゼス
●発売中●5800円
リーグ戦では、試合中に選択していないほうの人が他の試合の途中経過を教えてくれたりする。上位を僅差で争っている時は結構燃えるのだ

W杯までにプレイしたいゲームをジャンル別にチェック

「選手でプレイ」もいいけれど監督仕事もまた楽し。

ここまで挙げたタイトルのほかにも、相当数のソフトが発売される。ジャンルも選手を直接操作するものから、監督として試合を指揮するものまでさまざまだ。

PlayStation

コンビネーション プロサッカー

Jリーグの監督になって世界をめざせ！

●アクセラ●5800円●6月発売予定

Jリーグの監督となって、選手の育成から試合の指揮に携わるシミュレーション。プレイヤーは18チームの中から就任するチームを選択、オーナーより毎年提示される目標を達成することがさし当たっての目的である。

試合に勝つためには、選手の能力を上げることはもちろん、作戦を理解させることも必要だ。時間は2分の1週間を1単位として進行し、スケジュールの合間にはさまざまなイベントが発生して監督の能力などに影響する。

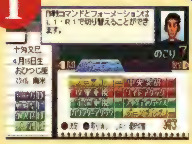


試合はフィールド上で選手の戦いを指揮。コーチの意見を聞きながら指示を出していく。疲労が激しかったり、連携の良くない選手は早めに交代していく必要がある。また、試合の速度は2段階に切り替えられる



Jリーグのチェアマンが試合を見に来るイベント。フェアプレイをモットーとするチェアマンを前に、プレイヤーの分身たる監督は硬くなってしまうが…

1



チームの戦略、作戦を決定する

与えられたポイントの範囲内で監督の得意とする作戦や試合中の指示コマンドを、監督の性格を決定する。作戦はフォーメーションと平行して設定するため、ポイントの振り分けに頭を悩まされそうだ。

2



練習で選手の能力を向上

練習メニューは選手ごとに指定可能。メニューの種類は筋力トレーニングのような具体的なものから、選手の得意、不得意な能力を鍛えるものまである。また、方針だけ を伝えてコーチに任せることも可能だ。

3



作戦と指示を組み合わせ試合を指揮

試合前に作戦を決定して戦いに望む。試合中は、たとえば「カウンター」の作戦で選手がゴールまでにボールを持ち込んだときに「ここで決めろ」の指示をだすなど、状況に沿う指示を出していくことが必要だ。

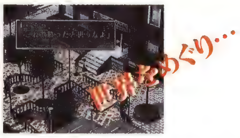
SATURN

日本代表チームの監督になろう！

～世界初、サッカーRPG～

●セガ／エニックス●6月発売予定●6800円

所属したチームを世界大会優勝へ導くことが目的の世界初のサッカーRPG。プレイヤーは、マップ上の合宿所で選手を強化するほか、世界各国を回って名選手を仲間にしたり、アイテムの売買などを行うことによってチームを強化していくことになる。



世界をまわることでいろいろな人々に出会うことができる。中には監督業に役立つ人物がいるかも



アイテムは、選手用と監督用に分かれていて選手の能力値や監督の交渉術に影響してくる



試合中にスーパープレイが決まると、その選手に残像が…

SATURN

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2

●セガ●発売中●5800円

Jリーグ昇格を狙うサッカークラブのオーナー兼監督となり、Jリーグ昇格からリーグ制覇を目指すシミュレーション。

プレイヤーの仕事は選手の採用、育成から試合の指揮、クラブハウスやスタジアムの増築など多種多様だ。また、サッカークラブはホームタウンを日本全国の市町村から選択可能で、サッカーを通して地域振興を行うこともできる。





⬅疲労度を見ながらメニューを決定。海外留学へ行かせることも可能だ
⬇試合中は「静観」などのコマンドを使って試合を指揮。試合は重要な場面のみが流れる

PlayStation

ダイナマイトサッカー98

●エーマックス●5800円●6月4日発売予定

タイトルや発売元こそ異なれど、SFCサッカーゲームの金字塔『Jリーグエキサイトステージ』の制作者・天野亮司が送る最新作だ。過去の作品の軽快な操作感覚はそのままに、デュアルショックへの対応や1／60秒フレームで表現される選手のモーションといった新機軸を採用。遊びやすさの追求がはかられている。



サウンドのクオリティも高く、テンポの良いBGMが試合をさらに盛り上げる



7×10のマス目内で、自由に選手を配置できるフォーメーション画面



全16国が使用可能。さて、日本代表のデータが気になるところですが…

N64版も発売中!!

Jリーグダイナマイトサッカー64

3Dスティックで可能となった、選手とボールの微妙なボールコントロールが好評を博している。



●イマジニア●7500円●発売中

題材はJリーグで、データは97年度版。全17チームの選手達が実名で登場する

PlayStation

フォーメーションサッカー'98 ～がんばれニッポン IN FRANCE～

●ヒューマン●4800円●6月4日発売予定

家庭用サッカーゲームの中では、最も有名なシリーズの最新作。SFC版の発売以降、シリーズ最大の特徴となった3D視点は、画面処理の高速化で迫力を増した。また、今回はフルポリゴン&デュアルショック対応と言うことで、選手たちの細かな操作も可能になっている。



ポリゴンで描かれた選手は、より細かく、よりダイナミックにフィールドを走り回る



タイトルに恥じぬよう、選択できるフォーメーションも増えた

GAME BOY

日本代表チーム 栄光のイレブン

●トミー●3580円●5月末発売予定

プレイヤーみずからが日本代表になり、アジア予選→ワールドカップリーグ戦→ワールドカップトーナメント戦と勝ち進んでいく「日本代表モード」がメイン。あの白熱した予選に心打たれたサッカーファンならば、まさに必携の一本だろう。





日本以外の国を選んでワールドカップに挑戦する「ワールドチャレンジモード」も存在する。

PlayStation

ワールドリーグサッカー

●ココナッツジャパンエンターテイメント●5800円●5月7日発売

多作品よりも若干広めに作られたフィールド内を、デュアルショックによるアナログ操作で走り回るのが爽快な作品。登場チームが全64ヶ国と非常に多いのも特徴で、それら全チームでトーナメント戦を行うカップモードと、任意に選択した30ヶ国の総当たり戦を行うリーグモードがメインとなる。



リプレイ画面ではボールも軌道もわかる。ピシッとゴールを決めて自分に酔うべし!



選手もフィールドも大きい(広い)。洋モノらしいスケールのデカさだ

GAME BOY

日本代表 フランスでがんばれ! Jリーグサポーターサッカー(仮)

●J・ウイング●5500円予定●6月発売予定

Jリーグとワールドカップの2つが一本で遊べるというお得なソフト。ワールドカップモードでは、Jリーグ18チームの中から25名を日本代表として選出していく。敵国の選手データは存在しておらず、プレイヤーが任意で入力していくことになる(最高で32国、20名まで登録可能)。GBと言えども、他のハードに引けをとらない自由度の高さには今から期待大だ。





シュートシーンでは、このように選手がクローズアップされる。迫力に欠けるというGB作品の弱点克服か!?

サッカーマガジン編集長に問う

韓国戦に見る、日本代表の課題

今後の戦い方、見所は？




小野伸二

市川大祐

●まず、4月1日の対韓国戦についてですが…。

最初に言えることは、両チームがこの試合に課していたテーマはまったく異なっていた、ということです。韓国は全力で勝ちに来ていたし、逆に日本は結果よりも戦術や選手のチェックを重視していた。雨でピッチのコンディションが悪かったことや、韓国がこれまで通りロングボールをほうり込んでくるだけの目新しさのない戦術を採ったこと、日本が韓国に対してコンスタントに勝利を収める実力をまだまだ持ち合わせていないこと。以上を考え併せると、1-2で敗北という結果は十分予測の範囲内でした。しかし、ここで良い結果が出なかったことを悲観する必要はありません。問題なのは、この試合で、岡田監督が目指す戦い方というものがあまり明確に見えてこなかった点です。

●小野、市川という新代表メンバーの起用方法について…。

この時期に新しい選手を代表メンバーに加えるということは、当然ワールドカップ本大会での起用を考えているはずなのに、実際にはそういう起用の仕方はされていなかった。小野は後半20分、周囲の選手が疲労している時点での途中出場だったし、市川は結果的にフル出場だったものの、交代を考慮に入れた起用をされてしまった。この2人は若い上に、その能力は高いものがあります。小野のパスセンスは言うまでもなく魅力だし、市川は河錫舟（ハ・ソクジュ）、徐正源（ソ・ジョンウォン）というスピード豊かな韓国の左サイドを相手によく頑張った。2002年の日韓共催ワールドカップのことを考えれば、彼らをフランス大会に連れて行く意味は大いにある。だからこそ、中途半端な使われ方をしてしまったのが残念でなりません。

●日本代表の課題はどういうところでしょうか…。

まず、バックアップメンバーの薄さがあります。途中退場した井原の代わりに小村が入ったが、ストッパータイプのDFである小村と秋田を2人並べても意味がない。ラインの統率能力を持った井原の代わりは、現在のところいません。相馬と交代した中西にしても、韓国戦を見る限りワールドカップでの働きは見込めません。

さらに、中田の問題もあります。岡田監督は日本代表を中田中心に組んでいこうとしている。であれば、中田のパスに他の選手が合わせるのではなく、中田が他の選手に合わせたパスを出していかないと厳しいでしょう。



中山のゴールで一度は同点ゴールに追いついたが…

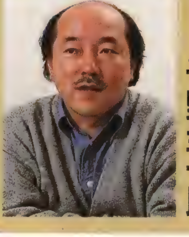
●キリンカップから本大会へ向けてどう戦うべきでしょうか

5月17日からのキリンカップについても、韓国戦で終えるべきだった戦術・選手チェックが終わっていない以上、チェックの場にならざるを得ません。しかし、残りの国際Aマッチが4、5試合しかないし、時期的に考えてもキリンカップではワールドカップ本大会に向けたチーム作りもしていかなければならない。この2つを同時に行わざるを得ない状況下で、これまでに出場した選手以外を試すのは、おそらく不可能でしょうね。本大会の戦い方…というよりも、本大会では日本が主導権を握ってゲームを支配できる相手はいません。アルゼンチン、クロアチアにしてもそうで、実力は日本よりもはるかに上です。守備的に戦うのではなく、一方的に押し込まれた状態で、自然に守備的にならざるを得ない。その中でテーマを持って戦うとしたら、「いかに失点を防ぐか」「失点を防ぎつつ、得点チャンスになるような攻撃の形をいかに作っていくか」に掛かってくると思いますよ。

●最後にじゅげむ読者へ一言お願いします。

Jリーグも始まりましたが、小野、市川を初めとした若い選手に注目して欲しいですね。U-16、U-20、U-23など、各年代の世界大会で活躍した10代・20代前半の選手たちが、今レギュラーとして戦っている。これに刺激されて、ベテラン選手がどう巻き返すか。「Jリーグはつまらない」なんていうことが言われるけれども、そのようなところに注意しながら観戦すれば、新しい魅力に気付くかもしれませんよ。

ゲーム？　ぼくはあまりやらないんです。編集部の若い連中はやってるみたいだけど、機械が苦手なもので（笑）。これを機会にやってみようかなぁ（笑）。



週刊サッカーマガジン編集長
千野圭一氏



週刊サッカーマガジン／ベースボールマガジン社より発売／定価420円（本体400円）

お役立ち情報

サッカーに関する情報はさまざまな場所から入手することができる。その中から編集部の独断と偏見で厳選した情報源を紹介する。

ホームページ



オフィシャルだけあって情報も充実している

Jリーグオフィシャル HPのURLは
http://www.j-league.or.jp/
他にもYAHOO
(URLhttp://www.yahoo.co.jp/Recreation/Sports/)にて、「日本代表」や「ワールドカップ」で検索すれば、さまざまな情報が入手できる

雑誌 ムック



ワールドカップを100倍楽しむ方法／日本放送出版協会より発売／定価 本体1000円＋税



ぐわんばれサッカー日本代表／ピークス／定価本体648円＋税

- ●FIFA WORLD CUP BOOK／日刊スポーツ出版社／定価 本体762円＋税
- ●サッカルチョ／アクセラ／定価 780円(本体743円)
- ●FIFA ワールドカップ98公式ガイドブック／アスキー／定価 本体1000円＋税
- ●FRANCE98 ワールドカップ観戦ガイド／小学館／定価 本体1200円＋税
- ●週刊サッカーダイジェスト／日本スポーツ企画出版社／定価 420円（本体400円）

書籍



決戦前夜
／金子達仁著／新潮社
／定価 1300円(税別)

日本代表がW杯出場を決めるまでを、卓越した取材力・文章力で表現。読んで手に汗握るほど、当時の選手の心情や試合の熱気が伝わってくる。W杯までに必ず読んでおきたい一冊。

- ●ワールドカップ／後藤健生著／中央公論社／定価 本体1800円＋税)
- ●日本サッカー黙示録／セルジオ越後著／TOKYO FM出版／定価 本体1800円＋税
- ●ワールドカップ偉大なる戦い／山野孝義著／ひらく／定価 本体1000円＋税
- ●サッカー虎の巻／都並敏史監修／同胞社／定価本体1800円＋税)
- ●泣いちゃった…けどワールドカップ／川端康生著／エヌ・シー・ワイ／定価 本体1600円(税別)
- ●サッカーを語れ／2002編集部責任編集／ゼスト／定価 1300円(税別)
- ●アジア・サッカー戦記／後藤健生著／文芸春秋／定価 本体1143円＋税

浦和に直撃取材

浦和レッズ 注目の3選手サッカーゲームを斬る

4/16日現在4勝2敗で8位につける浦和レッズ。今回はチームの中でも、最強と呼び名の高い3選手にサッカーゲームの新作タイトル3本をプレイしてもらった。

レッズ最強の3選手紹介

コラム凡例 ①サッカーゲームとの出会い②好きOR思い出のサッカーゲーム③今後の目標④ファンへ一言

小野伸二 選手



1979年9月27日生まれ。レッズの攻撃を組み立てるMF。4/1の日韓戦では代表にも選ばれた。10年に一人の逸材。

スルーパスなら誰にも負けない

こだわりはスルーパスですね。通った時は快感ですよ。でもシュートも、ループもカーブもみんな好きなんですけどね。(笑)フォーメーションは3-5-2とか4-4-2とか色々試しますね。攻撃では中央から必殺のスルーパスで攻めるときもあれば、外からのセンタリングに中で合わせるのも得意ですよ。いや、本当の話、最初は僕が一番強かったんですよ、実況ワールドサッカー3。でも最近勝てないんですよ。みんなあらゆる機能(バックスピンとか)使って上手いですからね。今は山田さん、僕、福永さんの順番ですかね。悔しいですよ。でも今度出る新作では負けませんよ。

①小学生の時、ファミコンの"サッカー"というのが初めてですね。確か緑色のカセットだったと思います。
②実況ワールドサッカー3です。
③Jリーグでは数多くの試合に出る、ワールドカップでは思いっきりやると言う感じですね。
④サッカーを楽しみましょう。

山田暢久 選手



1975年9月10日生まれ。DF。横浜F戦、鋭い攻め上がりでアシストを記録したオーバーラップは記憶に新しい。

ドリブル突破で攻めまくる

とにかくドリブルです。3人4人は当たり前で抜いていきますよ。ヤスさん(福永選手)には実際の試合でもそのドリブルを見せてよとかいわれますけどね。(笑)フォーメーションとか作戦も絶対に変えてから試合をしますね。フォーメーションは4-2-4とか3-5-2とか。変なフォーメーションも試します。もちろん作戦は攻撃重視で。とはいえドリブルだけじゃなく外からも中からもあらゆるパターンで攻めますよ。レッズの選手はほとんどサッカーゲームやってますよ。サッカー以外ですか?何をするにしても対戦型が多いですね。RPGとかはあんまりやらないですね。

①小学生の時です。ファミコンでしたね。
②やっぱり実況シリーズでしょう
③うーん"イエローカードに気をつける"ですか。
④実際のサッカーも面白いので見に来て下さい。

福永 泰 選手



1973年3月6日生まれ。今期はボランチとして活躍。豊富な運動量でチームの攻守の要となっている。

相手を止めるにはファールだ

実際の試合では出来ないので、ゲームではファールばかりです。(笑)特にヤマ(山田選手)のドリブルを止めるのはいつもファールですね。攻撃は、外から合わせるのが好きなんですけどなかなか合わないんですよ。僕はフォーメーションとかはあまり変えないで、大体そのままでプレイします。そう言えば、サカつくの1は39年の夏までやってました。5〜6チーム持ってましたよ。あ、それと足にコントローラをつけてプレイするサッカーゲームなんていいんじゃないですか。PKとか楽しそうですよね。

①小学生の時ですね。友達の家でやったのが最初です。
②スーパーフォーメーションサッカーは学生時代ずっとやってました。レッズに入ってから、Jリーグエキサイトステージ、そして今は実況ワールドサッカー3です。
③全試合出場です。あと楽しみながらやりたいですね。
④ゲームもいいですけど、実際のサッカーも楽しいのでぜひ試合を見に来て下さい。

ゲーム名 / 選手名	実況ワールドサッカー World Cup France'98 (N64)	FIFA : ROAD TO WORLD CUP'98 (N64)	ダイナマイトサッカー98 (PS)
福永 泰選手	前作と比べ、少し動きのキレを押さえた気がします。それにより本当のサッカーに近づいたのでは。	ゲームの内容と言うよりも導入部分が難しい。実況と実名は良いんじゃないですか。	昔ながらの雰囲気ですね。操作もやりやすいですし。やりこめばかなりハマりますね。
山田暢久選手	ボールが浮いている時にはボレーをするなど、細かいところがよく出来ていると思います。面白いです。発売が楽しみです。	うーん。少し導入が難しい気がします。ゲームそのものとしては、あまり高い評価ではないです。	コレもなかなか面白かったですよ。BGMも気持ちをもり立てますね。ただなかなか得点が決まらない。ヤスさん(福永選手)に負けたのも悔しい。
小野伸二選手	操作性は実況ワールドサッカー3と変わらずいいですね。胸トラップとか面白いし。あ、そういえば日本代表に僕の名前がなかったですよ(笑)	僕も試合に入るまでが苦労しましたが、やってみると面白いですね。全選手実名という点がリアリティがあっていいと思います。	スイマセン。時間がなくてプレイ出来ませんでした。でも2人の話を聞いている限りでは、発売されたらやってみたいですね。

狙うは今季優勝



試合前のレッズイレブン

浦和レッズ紹介

クラブの前身は三菱重工サッカー部。その後三菱自動車に引き継がれ、現在に至る。地元サポーターの強力な支持を受け、ホームゲームで抜群の集客力を誇る。今期はルーキーの小野選手と現役ユーゴスラビア代表のペトロヴィッチ選手が即戦力として加わった。また4年ぶりに日本人監督として、クラブ生え抜きの原博実氏が手腕を発揮する。充実した中盤と、岡野選手・大柴選手らのスピードを生かした、攻撃重視のアグレッシブなサッカーを目指す。

今後の浦和レッズ ファーストステージスケジュール

- 5/2(土)VSガンバ(15時、大阪・万博)
- 5/5(祝)VSマリノス(18時30分、浦和・駒場)
- 5/9(土)VSサンガ(15時、東京・国立)
- 7/25(土)VSグランパス(19時 名古屋・端穂陸)
- 7/29(水)VSベルマーレ(19時 浦和・駒場)
- 8/1(土)VSジュビロ(19時 磐田・ジュビロ)
- 8/5(水)VSヴェルディ(19時 浦和・駒場)
- 8/8(土)VSヴィッセル(19時 神戸ユニバー)

※4/10現在で5/9(のサンガ戦以外のチケットは完売になっております

浦和レッズの公式ホームページREDSWONDERLAND http://www 3.mediagalaxy.co.jp/REDS/

赤丸チェック!!

あらゆるゲームを遊び尽くすため、皆様のお役に立ちたい『じゅげむBOOKS』シリーズ。ゴメンナサイ発売延期で4月も出版作ナシ。でも、今月は大丈夫(なハズ)。5月の新刊をよろしくお願いしまぁ〜す。

5月新刊続々登場

『街』スペシャルガイド 〜サウンドノベル入門〜

●塩田信之＆CB'S PROJECT:編著　●予価1200円

サウンドノベル最新作『街』の、作品世界をより深く理解するためのガイドブックです。スケジュールに沿った形で各登場人物を紹介。隠された謎やサイドストーリーにも焦点を当てていきます。また特別企画サウンドノベルシナリオ入門もあります。『弟切草』『かまいたちの夜』も含めた、分岐チャートを徹底解析、シナリオ作りの秘密を研究しています。



バッドエンディング全チェックシート付

本当に遅れてスミマセン
5月22日発売予定

ソフトDATA
- ●サウンドノベル
- ●SS
- ●発売中
- ●5800円
- ●チュンソフト

『鉄拳3』バカ一代(仮)

●塩田信之＆CB'S PROJECT:編著　●価格未定

ぜい肉を削ぎ落とした必要最低限の攻略情報と、検索性を高めた技コマンド表。それと並列した「楽しめる記事」で構成されます。作品単体では把握しにくいこれまでの物語や、キャラクターへの愛着を深める特集、ゲームでフィーチャーされている格闘技の知識、また『鉄拳』シリーズに関するグッズや書籍の紹介など、上手い下手、強い弱い関係なく『鉄拳』シリーズファン必携の1冊となるハズです。

5月下旬発売予定

ソフトDATA
- ●3D対戦格闘アクション
- ●PS
- ●発売中
- ●5800円
- ●ナムコ



『ブシドーブレード弐』ノベル＆グラフ ブシドーブレード列伝 〜瀬戸内の剣豪達〜

●じゅげむ編集部:編　スクウェア:監修　●定価本体1300円(税別)

この作品に登場する、風門、御門などのメインキャラクターと、墨流、千尋などのサブキャラクターは総勢18名。その、それぞれが主役となる小説を、実際にソフトのシナリオを手掛けた丹下桜さんが執筆。挿し絵をキャラデザインの児玉奈穂さんが書き下ろした超豪華版。人物相関・裏設定などを折り込みながら、瀬戸内の海で繰り広げられた、鳴鏡館対捨陰党の抗争と歴史を紐解いていきます。



『プチドーブレード弐』オリジナルシール付

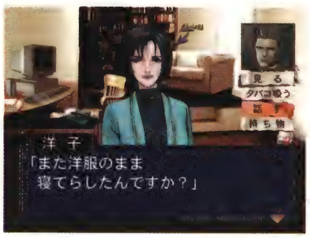
スミマセン延びました
5月25日発売予定

ソフトDATA
- ●剣術格闘
- ●PS
- ●発売中
- ●5800円
- ●スクウェア

『探偵 神宮寺三郎〜夢の終わりに〜』全記録 Jinguuji Saburo Chronicle '87-'98

●じゅげむ編集部:編／murmur'sGROUP:著　●定価本体1200円(税別)

ファミコン時代から脈々と続いてきた、ハードボイルドアドベンチャー『探偵神宮寺三郎』シリーズ。最新作、『夢の終わりに』完全攻略ガイドに加え、これまでの作品全てを振り返り、分析し、研究し、その魅力を1冊にまとめた10周年記念決定版がこの1冊。全シリーズストーリー完全紹介、シリーズ開発秘話、10年間描き続けたキャラクターデザイナー寺田克也氏の思い出など、企画満載です。



ソフトDATA
- ●ハードボイルドアドベンチャー
- ●PS
- ●発売中
- ●5800円
- ●データイースト



5月15日発売

じゅげむBOOKS全ラインナップ

プレイステーション

『ナムコミュージアムVOL.1』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.2』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編●定価:本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.3』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.4』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1350円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.5』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1200円(税別)
『鉄拳2』エキスパート
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1165円(税別)
『The Tower　BONUS edition』公式ガイドブック
●CB'S PROJECT編著●定価:本体1068円(税別)
『ダービージョッキーR』公式ガイドブック
●CB'S PROJECT編著●定価:本体1000円(税別)
『フェーダ2 ～ホワイト＝サージ ザ・プラトゥーン～』公式ガイドブック
『フェダーイン』最速獲得への道
●じゅげむ編集部 編●定価:本体900円(税別)
『マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～』アイテム図鑑完成ガイド
●じゅげむ編集部 編●定価:本体950円(税別)
『I.Q―インテリジェントキューブ―』入門　～I.Q400へのステップ～
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP著●定価:本体750円(税別)
公式『ランナバウト』ガイドブック　～爆走激突読本～
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1000円(税別)
『怪物☆パラダイス』公式　ダイスマスターへの道
●じゅげむ編集部 編●定価:本体1100円(税別)
『COOL BOARDERS 2　Killing Session』公式ガイドブック～白銀滑走読本～
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1200円(税別)
『スペクトラルフォース』公式ガイドブック
●じゅげむ編集部 編／delic著●定価:本体1000円(税別)
『ムーンライトシンドローム』トゥルース　ファイル
●月光症候群患者の会:編著●定価:本体950円(税別)
『ワールド･ネバーランド ～オルルド王国物語～』暮らしの手帖(編著者名)
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP著●定価:本体950円(税別)
『モンスターファーム』マニア
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1500円(税別)
『電車でGO!』快適運転マニュアル
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP著●定価:本体950円(税別)
『バーガーバーガー』8ッ星シェフのキッチン手帳
●じゅげむ編集部 編●定価:本体950円(税別)
『ザ･コンビニ2　～全国チェーン展開だ!～』敏腕オーナー養成マニュアル
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP 著●定価:本体900円(税別)
『OPTION　～チューニングカーバトル～』公式ガイド　OVER TAKE ADVICE BOOK
●じゅげむ編集部 編／フェイク 著●定価:本体1200円(税別)
『ブループレイカー　～笑顔の約束～』恋愛白書
●じゅげむ編集部 編●定価:本体1400円(税別)

サターン＆プレイステーション両対応

『ザ･コンビニ～あの町を独占せよ～』レイアウトデザインセレクション74
●CB'S PROJECT編著●定価:本体1100円(税別)
『RIVEN THE SEQUEL TO MYST』THE COMPLETE GUIDE BOOK
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP 著●定価:本体950円(税別)

サターン

『クォヴァディス2　惑星強襲オヴァン･レイ』公式ガイドブック
●ワンナップ編著●定価:本体1100円(税別)
『VIRUS』HYPER COMPLETE(ウイルス　ハイパーコンプリート)
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP著●定価:本体1300円(税別)
『マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～』
アイテム図鑑完成ガイド【スペシャルサービス版】
●じゅげむ編集部 編●定価:本体1100円(税別)
『DJwars』OFFICIAL GUIDE―DJ養成マニュアル―
●DJwars☆MASTERS:編著●定価:本体1000円(税別)

NINTENDO64

『スーパーマリオ64』完全クリアガイド
●ワンナップ編著●定価:本体951円(税別)
『ウエーブレース64』タイムアタックエキスパート
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体874円(税別)
『マリオカート64』ファイナル　3Dドライバーズガイド
●CB'S PROJECT編著●定価:本体1000円(税別)

スーパーファミコン

『METAL MAX RETURNS』成沢大輔のサバイバル教本
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1165円(税別)
『ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～』初恋を見つける3年間
●CB'S PROJECT編著●定価:本体951円(税別)

書籍その他

ゲームの大學
●平林久和＆赤尾晃一共著●定価:本体2718円(税別)
『moon～ムーン～』SIDE STORY『月夜の阿呆鳥』
●ラブデリック全編書き下ろし●定価:本体1000円(税別)
ゲームを変えた男　飯野賢治　E0事件の真相
●中田宏之／レッカ社編●定価:本体1200円(税別)
『BIOHAZARD2』PROLOGUE OF TERRORS
(バイオハザード2　プロローグ　オブ　テラーズ)
●塩田信之／保坂和宏＆CB'S PROJECT編著●定価:本体780円(税別)
『NOëL　～La neige～』フォトアルバム　柚実　千紗都　涼
●じゅげむ編集部 編●定価:本体1200円(税別)

続報!　『モンスターファーム』マニア2 発売までの道

突如始まりましたのは、先月このページで発表した、大ヒット御礼本『モンスターファーム』マニアの続編、マニア2(仮)の最新情報をお伝えする新コーナーです。これから発売までの間、少しずつ中身を紹介していきますので期待しておくんなまし。

さて、前作のサブタイトルは～モンスター全215種類を集める本～、まさにその通りの内容で、皆様に大好評だったのですが、今回はアンケートハガキにとても多かった「技と戦い方を教えてくれ!」の意見を元に企画したもので、サブタイトルは～モンスター甲子園バイブル･最強への道～(仮)となっています。

『モンスターファーム』ファンなら一度は優勝したいイベント『モンスター甲子園』の歴史を元に、夏休みに予定されている『第4回モンスター甲子園』へ向け、バトルを中心とした本になる予定です。もちろん前作好評だった、モンスターの出る最新CD情報、○○マニアコーナーなど企画盛りだくさん。さらに「高すぎる!」の声にお答えできるべく、お求めやすいお値段でご提供できるように努力中です。

というわけで、来月また会いましょう。

『モンスターファーム』マニア2 ～モンスター甲子園バイブル･最強への道～(仮)

●塩田信之＆CB'S PROJECT:編著　●価格未定



7月上旬 発売予定

ソフトDATA
●3Dバトルモンスター育成シミュレーション●PS●発売中●5800円●テクモ

じゅげむBOOKS 友の会

さて、今月もアンケートハガキの中から、読者皆様の正直な胸の内をお届けします。そして応募者お待ち兼ね、4月号のこのコーナーで募集した、NOëL立看板プレゼント当選者発表です。

まずは1月に発売された『ザ･コンビニ2』への御意見。

セクションでくくってあり、ゲームの進行に合わせて読めるので便利。
(岐阜県中津川市･31･会社員)

ウラ技が確かだった。
(兵庫県須磨区･10･小学生)

経営が上手くいかずに、いら×2していたらこの本を見つけ、このとおりにしたら素晴らしい結果を残せました。
(長崎県大村市･13･中学生)

もうちょっとカバーをはでにして欲しかった。
(広島県東広島市･13･中学生)

中々便利という声多数。ド～モ。次にSS版ソフトも発売された『RIVEN』への声です。

画面のフォト図が多く、ガイド書として、ディスプレイ画面と書物のフォト図と照合出来てやり易かった。
(東京都保谷市･48･会社員)

とてもわかりやすくて良かった。写真もきれいだし。だけどわかりやすすぎるところもあって(too easy)もう少し伏線を引いておくだけくらいでもいいかもしれません、このゲームの場合は(笑)。
(静岡県駿東郡･15･学生)

写真がいっぱいで良いのだ。あと、わりとくわしくかかれてる(私にはわかりやすかった)。まだクリアしてないけド。
(群馬県新田郡･15･学生)

詳しい、詳しすぎと真っ二つ。この辺のさじ加減、難しいです。続いて走り屋御用達『オプション　チューニングカーバトル』です。

車とコースの特徴がくわしく書いてあって、ためになりました。また夕イムも縮まったので、うれしかった。
(青森県八戸市･24･会社員)

車種によってもコーナーの攻め方は変わると思いますが……できれば車種別(対称的な)の解説も欲しかったです。
(東京都昭島市･41･技術職)

1200円なら、全カラーにしてほしい。
(福島県福島市･14･学生)

このステッカーはイカす。
(福岡県北九州市･17･学生)

今後出してほしいソフトに車系ソフトが多かったのが特徴的でした。

では、水城奈々ちゃんサイン入り超レア看板当選者発表!じゃかじゃかじゃかじゃかじゃかじゃかジャン。

愛知県岡崎市･網谷宝信さんです!

コメントを紹介。「イベントに参加したいため会社を辞めて……」…会社辞めましたか、しょうがない、持ってけドロボーッ!!　さすがに1人10通当たり前!　な応募数で選ぶのに苦労しました。マジでレアもんですから、家宝にするように。

んじゃまた来月をお楽しみに。

プレイステーションと歩んだ3年間を振り返って

〝成功〟を確信してから、世界の3000万人に愛されるまであっという間だった。毎日を楽しくしてくれたプレイステーションに感謝し、そしてこれからも見つめ続けたい。

あの時、あの頃のプレイステーション

95.5月号【創刊号】

3カ月で50万台突破



第1回　やたら人間くさい感情

『闘神伝』『A IV』など。「PSから生まれる新しい感動」がテーマ。他のゲーム機にはない感動を感じた。

95.10月号

早くも新価格発表



第4回　BOXER'S ROAD

『ボクサーズ・ロード』を題材に、作り手のこだわりを語った。PSだからこそできたヒット作

97.3月号

日本国内生産出荷500万台



第21回　贈るならこんなソフト

「誰かへのプレゼント」をテーマに、新旧問わず佳作を紹介。PSのソフトなら贈り物にもふさわしい。

97.6月号

1350万台を越えた頃



第24回　最近見つけたいいもの、いいコト

とみにバラエティさを増してきたソフトラインナップについて。どんなニーズも満たしてくれる。

プレイステーションの出来事

94年11月〜12月
CF序曲「1、2、3」
「1、2、3」と発売日を連呼するCFから全てはスタートした

94年12月3日
プレイステーション
「SCPH-1000」発売
(標準価格39800円)

95年3月〜5月
「いくぜ、100万台!」
実売数が50万台を突破し、「いくぜ、100万台!」のキャッチが登場。

95年7月〜10月
「スゴいことになってきた」
「年内200タイトル」というキャッチを掲げ、ソフト面での充実をアピール。

95年7月21日
S映像端子を省略した普及モデル「SCPH-3000」発売
(標準価格29800円→11月24日よりオープンプライス)

95年11月〜12月
でかくつ下インパクト
年末商戦のCFは、「いくぜ、200万台」のキャッチと大きなくつ下。

95年12月末340万台
(日本200万台強/北米80万台/欧州60万台)

今まで、そしてこれから。

「プレイステーションが、ここまで伸びると予想できましたか」と、聞かれることがよくある。正直に言えば、予想はできなかった。半歩先の未来に思いも寄らぬ出来事が起きることこそがゲーム業界の醍醐味だし、実際にいわゆる「次世代機戦争」がはじまって2年間は、各機種が抜きつ抜かれつの強烈なデッドヒートを繰り広げていたからだ。ただし、予感はあった。それも強く。

この連載のはじめのころ、大勢のクリエイターにインタビューを行っていた。そこで、各クリエイターに共通の質問として、プレイステーションへの印象を訊ねていたのだ。「プレイステーションに、どう刺激されますか」。すると、ほとんどの人がパッと表情を明るくし、プレイステーションへの熱い想いを語り出したものだった。目を細めて実に嬉しそうにしゃべるクリエイターの顔を見つめながら、僕は「プレイステーションはきっと成功するな」と感じ、インタビューを重ねるにつれ、それは確信に変わっていった。アップル社の成功の神話を持ち出すまでもなく、クリエイターに愛されたマシンは強い。スーパーファミコンに

元宮秀介
1969年12月22日 東京都生まれ。
青山学院大学文学部卒業。在学中からゲーム専門誌の編集に携わり、94年からフリーのライター・編集者として幅広く活躍。96年11月、有限会社ワンナップを設立。『ポケモンカードファンクラブVol. 4』(メディアファクトリー)発売中。

96年1月〜3月
「すべてのゲームはここに集まる」のキャッチを冠し、PSマークをつかって遊ぶシリーズ。

96年3月28日
ファイティングボックス「SCPH-3500」発売（コントローラ2個、メモリーカード1個付属／標準価格24800円）

96年5月15日　500万台
（日本270万台／北米130万台／欧州100万台）

96年6月22日　2万円を切った「SCPH-5000」発売（コントローラ1個付属／標準価格19800円）

96年6月〜9月
サービス満点プレイステーション
この時期から「サービス満点」をキャッチに掲げ、新価格と新パッケージを端的にアピール

96年11月末　1000万台（日本420万台／北米345万台／欧州235万台）

97年1月8日
日本国内生産総出荷500万台

97年8月20日　2000万台
（日本850万台／北米640万台／欧州510万台）

97年11月13日　SOUNDSCOEP機能追加・アナログコントローラ"DUAL SHOCK"搭載の「SCPH-7000」（標準価格18000円）

97年12月末〜
「ごほうびに」
子供から大人まで、みんなのごほうびにプレイステーションというメッセージ

98年2月5日　3000万台

98年3月22日
「暮らしイキ！イキ！」
新生活に合わせたCF。プレイステーションはもう生活に欠かせないもの。

96.3月号

340万台突破



第9回　415日目のプレイステーション

発売から1年。PSの軌跡をさまざまな角度から検証した。新しい感動・興奮を与えてくれた1年。

96.8月号

驚きの新価格19800円



第14回　続編の愉しみ

PSにも続編が出てくる頃になった。『鉄拳2』などを通じ、続編ものならではの面白さを掘り下げた。

96.11月号

720万台突破



第17回　音が遊びに変わる日

『パラッパラッパー』など、ゲームと音楽の幸福な融合をキャッチ。新しい可能性が生まれた瞬間。

97.1月号

「サービス満点」でみんな笑顔



第19回　洋ゲーがおもしろくなってきた

にわかに盛り上がった海外ゲーム。その理由と戦略を探った。「洋ゲー」に込められたメッセージ。

97.9月号

もうすぐ2000万台



第27回　「ゲームやろうぜ！」はいけてるぜ

ゲームクリエイター・オーディションの成果をレポート。間口を広げ新しい才能を見い出す。

98.1月号

DUALSHOCK登場18000円



第31回　98年のプレイステーション

SCEのソフトハウス分社化にあわせ、各代表に抱負を訊く。仕組みを作っては壊す。壊して、また作る。

98.3月号

「ごほうびに」シリーズの頃



第33回　子供たちはどこを見つめているんだろう

「次世代ワールドホビーフェア」を題材に、ゲームの現在を語った。クラッシュのみの潔さに感動。

98.5月号

3000万人がPSユーザーに



第35回　プレイステーションの未来に期待

新型メモリーカードへの期待と、PSのこれからへのエール。どんな遊び方を提案してくれるのか。

暖めに暖め続けていたアイデアを、彼らはプレイステーションによって開花させたのだ。だから、初期に発売されたタイトルには今もなお鮮烈な印象を残しているソフトが多い。『リッジレーサー』『アクアノートの休日』『ジャンピングフラッシュ！』『ボクサーズ・ロード』……。

　プレイステーションの最大の功績は、ゲームファンの層を広げたことにあると思っている。ゲームをしなかった人、ゲームを毛嫌いさえしていた人たちが、プレイステーションをきっかけに、テレビゲームの楽しさに触れている。結婚を機にプレイステーションを買った、定年退職後の余暇を過ごすためにプレイステーションを手に入れた。そんな小さなストーリーが、あなたの身の回りでも、きっとあるはずだ。「毎日を楽しく過ごしたい」と願っている人たちが、好みにあうゲームと出会って、生活に彩りを添えられるのなら、こんなに素敵な話はないと思う。

　プレイステーションの普及は、確実にゲームの世界を変えた。ただし、ゲーム業界にとって、それは決して楽観していられる状況ではない。ゲームが生活に密着したのなら、もはや特別な存在ではないということだ。テレビや雑誌、パソコン、衛星放送、カードゲームなどたくさんのライバルと同列に加えられ、その中からちょっとした時間を気楽に、楽しく過ごせるものだけが選び出される。さほど面白くなく、時間がかかるものは簡単に飽きられる。そうして考えると、たとえば40時間のプレイの果てにようやくカタルシスが得られるロールプレイングゲームというスタイルは、ずいぶんと過去のものに感じられる。そう、今ゲームは「新しいもの」を産み出す岐路に立たされているのだ。かつてない新しい遊びを。

　はたして、プレイステーションの次なる展開は？　連載は今回で終わるけど、今後もプレイステーションを見つめ続けたい。

SATURN LIFE

第二部・G連の野望

前回で担当ライターが交代、去っていったかに見えたが…今やサターンライフのシンボル的存在、我らがナイツは不滅だった!?



ナイツ

スケルトンサターン大解剖

キミはもう手に入れたか!? 折しも「サクラ2」発売に巻が沸き返った4月4日、ひっそりと同時発売されたスケルトンサターンを！ サターン3年強の集大成はここにこそある。まだのキミはこの記事を読め！ そして今すぐ店頭へ走れ！

スケルトンボディがナイツの脳天を直撃！

内部が透けて見えるクールなマシン・スケルトンサターン。写真で見てもいまいちピンと来ないかも知れないが、実物を見ればそのカッコよさにビックリすること間違い無し！ ゲームプレイ中に本体内でCDがくるくる回転しているのが見えるのもラブリー♡ まさに持っているだけで自分が「選ばれし者」だと実感できる一品だ。すでにサターンを所有している人も、ここはもう一台購入するしかか!?

2ページ死守？ ナイツ大喜び!! の巻



カッコイイとはこういうことさ!!

以下の魅力ポイントを読めば欲しくてまらなくなるはず!?
限定3万台。のちのちプレミアがつくことは必定だ！



クールボディ
COOOOL BODY

ファミコン用『沙羅曼陀』やゲームギアなどで採用されていたスケルトンボディだが、TVゲーム機本体への使用はもちろん史上初の快挙。買ってやる、買ってやるぞ！（スパロボ調で）

クール基板
COOOOL BOARD

32ビットCPUを２個搭載し、64ビット級のパワーを誇るサターンの心臓部。本体横のひときわクリアーな接合部から覗いてみれば、その光景はさながら未来の立体パノラマ空間！



クールロゴ
COOOOL LOGO

このロゴを語らずして、サターンを語る事なかれ。「This is COOL」のロゴがキミのサターン魂を熱くする！



クールパッド
COOOOL PAD

付属パッドは、以前キャンペーンで入手できたものとは一味違う。そう、コードの色が黒になっているのだ！ これでクールボディとのマッチングは完璧！ まさに真・クールパッドと言えよう！



↑ほら、違うでしょ？



G連くん

買い時は今！ 隠れた名周辺機器、その名は… フロッピーディスクドライブ

『サクラ2』のマニアな攻略にも断然オススメ！

はっきりいって、なぜ普及していないのか不思議なこのアイテム。パワーメモリーを2本買うくらいならこちらを入手したほうが断然オトク（実売価格￥8000前後）なのに…。特に『サクラ2』のような分岐が多いゲームではその威力は絶大。パワーメモリーの場合、どんなに残り容量があっても、一つのゲームの記録は一つしか入らないから、以前の記録は消すか、新しいメモリーを買い足すしかない。が、フロッピーならドライブへの初期投資さえすれば、後はディスク1枚あたりの値段は激安。いくらでも記録が残せる！ あそこで、もし別の選択をしていたら…？ そんな好奇心も、全記録を残しておけば、最初からやり直したりせずに簡単に充たすことができるのだ！

スケルトンサターン購入を決心した人は、一緒にフロッピーディスクドライブの購入も考えてみてはどうだろう？ ただし、現在ではかなり入手困難なので、欲しい人は秋葉原などの電気街や近所のお店を根気よく探しまわろう。



ここがスゴイ！

- ◯内蔵メモリーの50倍のデータを保存できる！
- ◯ディスクさえあれば無限にセーブデータが保存可能！
- ◯データが飛ぶ心配が少ない！

突撃レポート ナイツ、神経塔へ行く!!



サターンライフが注目する新作 バロック

すべての謎の答えは神経塔にある……

主人公は罪の意識だけが残った記憶喪失の男。彼が聖域である「神経塔」へ向かうところから物語は始まる…。『バロック』のオープニングストーリーを聞いたナイツは、主人公にシンパシーを抱かずにはいられなかった。もしかしてこれはボクのことなのでは? よし、神経塔へ行こう! そう決心したナイツは、ナイトピアンの制止を振りきって神経塔へ向かう。はたして神経塔でナイツは何を見るのか?

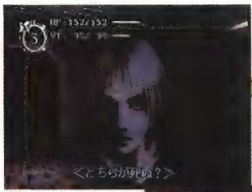
いよいよ発売日が迫ってきた、サターンユーザー期待の新作『バロック』。プレイするたびに構造が変わってしまう不思議な塔・神経塔の謎を解き明かすべく、みんなより一足先に我らがナイツが突撃潜入取材を敢行だ!

●スティング●5月14日発売予定
●NEWTYPE 3DRPG●6800円



1 不条理な空間

突然交わされる意味不明な会話や、謎のムービー。一度のプレイではわからなかったことも、繰り返しプレイすることで少しずつ明らかになっていく。

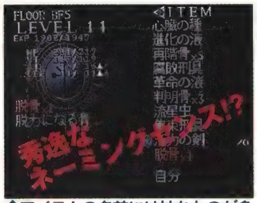




⬆➡このシュールな雰囲気が『バロック』のウリ

2 数多くのアイテム

神経塔内部には、いたるところにアイテムが落ちている。拾ったアイテムをどう使うか。それがバロックの楽しさであり、難しさでもある。まれに奇妙なアイテムが見つかることも……。

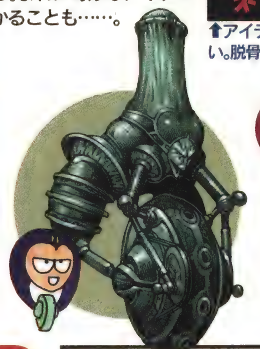


⬆アイテムの名前には妙なものが多い。脱骨って何!?



ナイツは語る
ボクにピッタリの世界観(ウソ)

行ってきたよー、神経塔。感想を一言でいうと「変なところ」かな。登場キャラクターのセリフは異常だし、塔を徘徊する「異形」は気持ち悪いし、とにかく変。でも、その変な感じを味わうために、なぜかまた塔へ向かってしまうんだ…。これは新手の電子ドラッグなのか!?



3 異形の者たち

『バロック』に登場する「異形」とよばれる者たち。彼らを浄化する(倒す)こともゲームの目的のひとつ。ひとめ見ただけで、頼まれなくても浄化したくなるヤツらも多数出現。

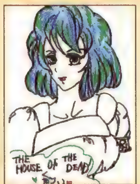


⬆こんなヤツらがワンサカ登場する



SATURN FAN CLUB 徹夜続きの新担当さとちんにお手紙を

先月、諸般の事情によりお休みをいただいた「SATURN FAN CLUB」。コーナーがなくなったわけではないので、どしどしハガキを送ってね! ナイツへのファンレター、イラスト等なんでもOK! ではさっそくハガキを紹介していこう。「"さとちん"さんのナイツも良いと思います。それにサンライズマニアというのも良いです(東京都・浅賀さん)」おお、いきなり新担当への励ましのお便りが! スケルトンサターンがプレゼントになること希望と書いてあるんだけど、それはちょっと…。今月のスケルトンサターン特集で我慢してね。じゃあ、また来月!



⬆福井市の田中さん。かわいい女のコのイラスト大歓迎!



⬆豊田市の川上さん。こちらもTHOTD(分かる?)ネタ

今月のプレゼント



『シャイニングフォースIII シナリオ2 狙われた神子』
提供/セガ

今月は、4月29日に発売されたばかりの『シャイニングフォースIII シナリオ2』を1名様にプレゼント。ご希望の方は、官製ハガキか巻末ハガキに「シャイニングフォースほしい」と明記の上、「サターンライフ6月号」係までご応募ください。締め切りは5月29日の消印まで有効です。

SEGA NEWS HEADLINE

~特別編 サクラ大戦ニュース~

●トレカ付き「サクラ大戦2スナック」発売!



4月下旬から全国のローソンで発売されている「サクラ大戦2 スナック」(エスビー食品)。1袋につき1枚、全22種類のカードが付いている。期間限定なので、ファンの人は急いで買いに行こう! コレクトゼモール!

●ミュージカル『サクラ大戦』

4月4日~4月15日の間、東京アートスフィアにて公演されたミュージカル「サクラ大戦~花咲く乙女~」。南青山少女歌劇団演じる乙女組の活躍を描いた、笑いと涙の2時間をキミは体験したかな? 残念ながら東京公演は終了してしまったけれど、大坂公演はまだ間に合う。上演期間は5月1日(金)~5月5日(火)。当日券も発売されるので、関西にお住まいの方はぜひ足を運んでほしい!

お問い合わせは、キョードー大阪(TEL)06-233-8888まで。



当日はこんな豪華パンフも販売してたゾ

●ラジオ番組「サクラ大戦お台場放送局」

「サクラ大戦2」の舞台となる「太正時代の帝都東京」にラジオ局が開設された、という設定で、ニュースや娯楽などのミニ番組を放送しているラジオ番組「サクラ大戦 お台場放送局」。サクラファンの人はもちろんチェックずみだよね? まだ聞いたことがない、という人は即チェックだ! 放送局及び日時については欄外を参照のこと。

●「サクラ大戦2」Tカード&ルトランカード発売

4月4日、ソフトの発売と同日、都内地下鉄プリペイドカードの「サクラ大戦2」バージョンが発売。都営地下鉄Tカードが3万枚、京浜急行ルトランカードが2万枚の限定発売だったのだが、なんと即日完売! プレミア必至のこれらふたつのカード、入手できた人は運がいい! 『サクラ2』の記事でプレゼントしてます!

●バーチャファイター・シリーズ、スミソニアン博物館に永久保存

新聞やニュースで見て知ってる人も多いと思うが、セガの人気3D格闘ゲーム「バーチャファイター」シリーズが、アメリカのスミソニアン博物館に永久保存されることが決定。ゲームファンにとっても嬉しい情報だよね。

●サターン版「電車でGO!」情報

日本フレックスより5月28日発売のサターン版「電車でGO!」には、アーケード版でもPS版でも味わえなかったオリジナルイベントとして、「雪の山手線」が追加! その難易度はハンパじゃないらしい。鉄道ファンなら絶対にプレイすべし! また、ソフトと同時にサターン専用マスコンも発売される。値段は¥5,800の予定。

●ネットワークRPG接続料金値下げ!

サターンモデムから接続できるネットワークRPGとして話題を集めている「Dragons Dream」。4月1日より1分間の接続料金が10円から6円に値下げになった。この機会に、通信による未知の世界を体験してみてはいかが?

●セガサターンフェスタin東京ジョイポリス

毎月第3日曜に好評開催中のイベント「セガサターンフェスタ」。3月19日には大人気の「サクラ大戦2」をテーマに、ゲストとしてせがた三四郎も登場! ジョイポリスは異常な盛り上がりを見せた。なお、次回5月17日は「ワールドカップ'98フランス~Road to Win~」を予定。

※「サクラ大戦 お台場放送局」放送局&放送日時
●ニッポン放送(LF) 毎週月曜 21:00~21:50 ●東海ラジオ(SF) 毎週日曜 24:30~25:00 ●朝日放送(ABC) 毎週日曜 25:00~25:30

ポケットカメラ電撃作戦!!



GBファイター(げーべーふぁいたー)

モヂロン本名。普段は世をしのぶ仮の姿、編集イイツカとして、宅配ピザに舌鼓を打ちつつも過酷な作業をこなす、おもしろ宇宙人。ポケカメの楽しさ、面白さ、素晴らしさを世の中に広めるべく立ち上がった。この仕事のために、酒もギャンブルも断ったらしいが、女だけはやめられないとか。男って、どうしてこうバカな生き物なのかしら(事情通の証言)



構成・文／とダイナミックPRO

ゲームは一日一時間、彼女と会うのも一時間! 俺がファイターだぁ～(GBに16連射)。やあみんな、久しぶりッ! 前回のポケカメ特集もおかげで大好評。今度はワンペでキミのGBにポケカメ、ブチ込んじゃうぞ!(ハマーよろしく腰を前後にクイクイくねらせながら、なんならラップを口ずさんで)

今月のテーマ　ポケカメ改造地獄変

ポケカメキッズの諸君! セッティングを怠っては、せっかく買ったポケカメも力を発揮できないぞ。今日はポケカメ初心者のキミでも、ビデオの予約もできないパパも、金さえ使えば簡単に出来る、市販パーツを使った改良・改造のアイデアをご紹介しちゃおう。

さて、スーパーゲームボーイを持ってる人はともかく、GBの画面で、撮った写真にらくがきしたり、余分な所を消したりといった編集作業をするとなると、ケッコウ手間取ってしまうもの。まずは画面を大きく、見やすくしてみよう(その1)。

お次はコイツ(その2)! このパーツを取り付ければ、十字キーでの操作よりも、格段にナナメの線が引きやすくなるのだ。みんなもゼヒ、試してみてくれ!

そしてもうひとつ。実はポケカメには大きな弱点がある! 小さく薄いというGBポケットは携帯性に優れている反面、ホールドが甘くなってしまう。そこで、ファイターが薦める解決策はコレ!(その3)ここまでガッチリ固定してやればまず落ちないゾ。

よ～し、これで万全。でも、シャッターチャンスは逃すなよ。彼女は待ってくれても、愛人とチャンスは逃げて行くもの。イザという時のために、マシンを自分の思い通りに操作できるよう最高のセッティングで勝負だぜ!

その1

ビック東海より絶賛発売中のライトボーイポケットを装着! GB画面を明るくするパーツだが、今回はこのレンズに着目。コレは画面を1.5倍に拡大してくれるスグレモノ。これで細かい部分の修正もラクラクだぜ!

こんなにデカク!





その2

このパーツ、ABボタンの操作にチョット不満が残るものの、十字キーをアナログスティックばりに動かせるのは便利。「ペイント」モードで使えば、ペンツールが自由自在に動くのダ。調子に乗ってラクガキしまくれ!



「アナログ感がステキ!」

その3

こんなふうに固定してしまえば、もう安心。今回はパワーグローブを装着してみたけれど、カイザーナックル(武道系の通販で購入可)を取り付けるのも粋かもしれないね。さあ、気がね無くパパラッちゃおうぜ～イ!



コレで落ちない!?



改造アイディア抜かず三発!!

次号予告…?

闘志を燃やすファイター

「どうだったかな? 連載第一回目の『ポケカメ電撃作戦!』。さすがのボクもちょっと緊張しちゃったかナ? もっともっと面白くなるから今後ともヨロシク! ところで最近、チビっコの間ではハイパーヨーヨーが大流行。中村名人というヨーヨー名人は、かつての高橋名人なみに人気があるらしい。コレはボクも負けてられないゾ…。それじゃあ、来月また会おう! 合言葉は、レッツ! ポケカメ!!!」

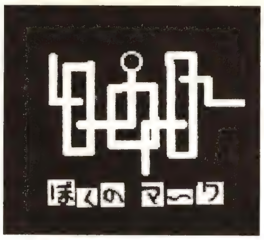


お!? コレはヨーヨーフェスタ?

続報を待テ!!

読者投稿!!





まず最初は、えっ!? 金のポケカメ? コレは、東京都のⓅ悩殺コンテストくんの改造例。金のGBに似合うポケカメが無かったから自分で作ったんだって。市販のプラモ用カラーでシャインシルバーの下地にクリアイエローを塗ったみたいだけど、すごくカッコいいよね!

そして、お次は作品の紹介だ。こちらは神奈川県のⓅモンテカルロくんが送ってくれた。「ぼくのま～く」……すごくシュールだね。こういう作風も嫌いじゃないぜ!

心はランボー気持ちは…

カゼ気味ファイター!!

ポケカメをカバンにしまっておくと、不意のシャッターチャンスで困っちゃうよね。そこで、こんな便利グッズを発見したので紹介しよう。このケースはGBポケット用なんだけど、ポケカメを入れても全然へいちゃら。通信ケーブルも入れられるから、とっても便利。ベルトの上から保安官のホルスターよろしく付けられるのもイイね。スケルトンビニールの素材も、ナウいと思わない? でも、ポケカメを装着したまましまえる専用ケースも出して欲しいなぁ。



拡大図

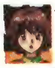


キミの作品マジで募集中!

みんな! このページでは、作品を大募集中だ。一発芸の合成写真、アニメやピクトリップ作品、なんでもOK! ポケプリでプリントするか、ビデオにとって編集部『ポケカメ』係までバンバン送ってくれ、バンバン。

格が、後輩から憧れられる原因となっている。しかし、そういった外見と中身の完璧さから、同級生や上級生からはかえって妬まれてしまうこともある？

千紗都の場合　Chisato's Case


千紗都はマイペースなところがあるが、ボーイッシュな性格のせいか女受けはよさそう。男友達のみならず、女友達だって大勢いるに違いない。しかし、「この間終了した火星調査の結果に出てきた不思議な金属片は一体何だったんだろう……」「ニコラテスラっていう変な科学者の話と、ウィルス進化論の本を読んでたんだ」などとカルトな話題を夢中で話し出すという悪い（？）クセがでた時などには、話題についていけない友人達は対応に困ってしまうことだろう。

総評　千紗都は、女友達は広く浅く。逆に柚実や涼は、少ない友達を大切にするというパターンか？

検証4 彼女にするなら？　奥さんにするなら？

柚実の場合　Yumi's Case


「寂しいでしょ。みんな彼氏がいないんですよ。不思議でしょ、こんなにカワイコちゃんたちなのに……」と言う様子は、普通の女子高生らしくてかわいいもの。しかし、ちょっと嫉妬心の強い柚実。「（お涼が）あんまりあなたのこと誉めるもんだから……。何か、私、妙な気分になっちゃって……。……嫉妬なのかな……。別に、私があなたにお涼のIDを教えたことを後悔してるわけじゃないんだけど……。お涼は綺麗だもんね……」と、親友である涼に対してもやきもちを妬く次第。柚実とお付き合いするとなれば、柚実以外の女の子とは、たとえ単なる友達であっても、軽い気持ちで電話するなんてこともダメ。恋人として付き合うにはちょっと重荷かも。しかし、「でも私、おも掃除とかお洗濯とかけっこう好きだし……」「やっぱり家事は女の聖域だって思っちゃうんですよね」と言いきる家庭的な柚実は、奥さんにできたら最高の女の子。「家事は女の仕事」という考え方は、外でバリバリ働くキャリア派の男性にとってはうれしい限り。ひとこと付け加えておくが、彼女の理想とする男性像は、「（少年のような）無邪気な面があるようで、でも、いざ仕事になると沈着冷静で、部下の信頼も厚かったりして……っていう、何か頼れる背中を持っている男性」だそう。お眼鏡にかなうには、ひときわ困難を極めそうだ（実のところ、そういうタイプの男はいそうでいないのだ……）。

涼の場合　Ryo's Case


超美人の涼、彼女にできたらどんなに鼻が高いことか！　しかし、他校の男子生徒から「お美しいお涼様」なんて騒がれているほどだから、学生時代に付き合うとしたら、さぞかし外野がうるさいだろう。それよりも、外見に加えて趣味嗜好も大人びている涼とは、ちょっと落ち着いた雰囲気の大人のお付き合いでキメたいところ。「京都で優雅に懐石料理をいただいたり、神戸で美味しいお肉を食べたり、新潟で日本海の美味しいお魚とお米に舌鼓を打ったり……。そんな夢みたいなグルメ旅行にいつか行きたいですね……」という涼の希望に添って、ふたりっきりで優雅な旅行になど出かけられたら最高だ。もし彼女との結婚を考えるのなら、まず第一難関として、外交官である厳しいお父上のお許しを乞わなければならないということをお忘れなく！「私が男の人と電話でお話ししているなんてことがわかったら、たぶん、大騒ぎしてしまうから……」という具合だから、相当覚悟が必要？

千紗都の場合　Chisato's Case


にぎやかな千紗都といれば、退屈せずにいつも楽しく過ごせることが保証できる。しかし、初詣でいちゃつくカップルに対して「……ホント、バッカみたいなカップルがうじゃうじゃいちゃってさ、気持ち悪いったらありゃしない」と言う千紗都とのことだから、ベタベタしないサッパリしたお付き合いにする努力が大切。彼女とは学生時代に出会い、友達の延長線のような飾らない雰囲気でお付き合いしたいものだ。もし彼女と結婚するようなことになってしまったら、造り酒屋の婿養子にならなければいけないのかも……。

総評　学生時代に彼女として付き合うには千紗都、社会人の恋人としては涼、奥さんにするなら柚実が最高といったところか……。

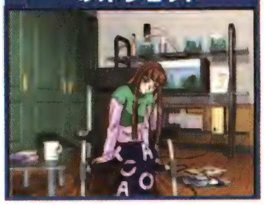
極濃『NOëL』本（タイトル未定）製作日記

「極濃NOëL本（タイトルまだ未定）」の進行具合、原稿0%。頭の中の構想、約70%。先月から少しは進んだような、あまり進んでいないような（どちらも同義だ……）、そんな状況である（心待ちにしている人、ごめんなさい）。年度が変わったことだし、そろそろエンジンをかけねば。来月は原稿に取り掛かっているとお伝えできるように頑張ろう。

ところでごく最近なのだが、原稿前の下調べをするため、図書館&本屋めぐりをした。今回の『ラ・ネージュ』では、女の子たち（とくに千紗都ちゃん）の話題がときどきマニアックすぎて、ついていけないことがある。それらを全部ちゃんと理解しておくべきだと思ったわけだ。オーパーツだとか、雷様（市川雷蔵のこと）だとか、オルフェだとか、バウハウス、果ては『乳界攪拌神話』……。そんな彼女たちの話題すべてについていける人は、すごいと思う。そんなこんなで本あさりをしていた時、1冊の本が目に留まった。谷川俊太郎の「クレーの絵本」（講談社）である。クレーの絵に谷川俊太郎の詩が添えられているものだ。クレーは千紗都ちゃんのお気に入りの画家であり、話題にも登場してくる（千紗都ちゃんの言っていた「美しい庭師」の絵も載っているのだ）。その「クレーの絵本」のページを開くと、クレーの抽象的な絵に谷川俊太郎の詩がうまくマッチして、ファンタジックな雰囲気をかもし出している。私は、一目でこの本が気に入ってしまった。『ラ・ネージュ』をプレイし、千紗都ちゃんの口から「クレー」の名前が発せられたことでこの本に巡り会え、ラッキーだったと思う。話は少し変わるが、私は以前『サクラ大戦』の李紅蘭を相手に、生まれて初めて花札というものをやった。それ以来、花札といえば李紅蘭を思い出してしまう。そういう意味で彼女は非常に印象深いゲームキャラなのだが、同じように千紗都ちゃんも、「クレーの絵本」と巡り合わせてくれたことにより、自分のなかで大切な女の子となった。もっと彼女とクレーの話題について話したい……そんな気持ちからか、千紗都ちゃんがすごく可愛く思えてくるようになったのだった。

千紗都ちゃんに限らず、マニアックな話題を女の子たちと共有できれば、このゲームの良さがよく理解できると、私は確信している。そのことを「極濃NOëL本（正式タイトルはいつ決定するのやら……）」で証明したいと思っている。『ラ・ネージュ』会話主体のゲーム。女の子たちの話題に突っ込めば突っ込むほど、より楽しくなるのだから。……しまったっ、製作日記のはずなのに……つい語ってしまった！（by吉川さやか）

今月のベストショット



先月に引き続き、涼ちゃん。このスカートの柄がどうも気になって……。よく見ると「TACO（タコ）」と描いてあるように見えないだろうか……。そういえば、涼ちゃんはタコ焼き大好きだし……。

ノエラーの部屋

第2回目となる今回は、「3人娘比較論」。ゲーム中の会話を元に、さまざまなケーススタディで女の子たちの個性や趣味・嗜好を探ろうというものである。ノエラーの皆さんは存分に想像力をふくらませ、楽しんで読んでほしい。

※ノエラーとは、『NO ë L』をこよなく愛する人の総称です。

ラ・ネージュ3人娘比較論

検証1 デートコースを予想してみると……

柚実の場合　Yumi's Case


「今度、ホントに会いましょうよ…。会って、お話して、それに美味しい紅茶とケーキ……（略）」という柚実の要望に応え、デートはまず「美味しいお紅茶とケーキ」を食すことから始まりそうだ。しかしあまり何も考えず、そこらの喫茶店に入ってしまうのは危険。「ぬるい紅茶が出てきちゃったら最低な気分になっちゃうんですよね……」と言っていた柚実、美味しい紅茶を飲むために、橘家得意の「お口直しの店のハシゴ」を始めかねない。気に入った紅茶を見つけるまで喫茶店巡りをし、それで一日が終ってしまうなんて可能性もじゅうぶんにある。

涼の場合　Ryo's Case


涼との電話では「お姉ちゃんの恋人？」「バッカだなぁ、彼氏っていうんだよ。ねぇ涼ちゃん？」と、病院（注1参照）の子供たちは、二人の関係に興味津々。このままでは、二人っきりのデートに子供たちがついてきてしまうかも。そんな場合でも、「はしゃぐあの子たちの姿を見ていると、何かものすごく嬉しくなっちゃうんです」という涼の笑顔のために、手助けをしてあげよう。普段は大人っぽい雰囲気の涼も、子供達の中で遊ぶ時は、無邪気な笑顔を見せてくれるに違いないから。

千紗都の場合　Chisato's Case


「あのぬらりひょんが歩いて家にきたのよ」「何と言ってもNASAだよNASA！」等々、とにかく不思議モノ大好き！　な千紗都とのデート。普通のデートコースはあきらめた方がいい。寄生虫博物館、はたまた楳図かずおのお化け屋敷？　変わった場所なら「やっぱり君って大したもんだわ」と大喜び間違いなし。もし不思議モノが苦手なら、「初デート場所は水族館にしようよ」の言葉に従って水族館も無難。

総評　3人とも、とにかく「妥協」ということを知らないので、多少振り回されるくらいのことは覚悟してデートに臨もう。

検証2 彼女たちが作るお弁当の中身予想

柚実の場合　Yumi's Case


いちばん豪華なお弁当を持参しそうなのが、柚実。「お料理には自信があるのです！」と本人が言うように、その腕前は涼や千紗都のお墨付き。クッキーを作るにも「いい粉、いいお水、美味しいミルク。バターだって無添加、無着色だし、卵も地鶏、お砂糖だってしっかり三温糖」とこだわっているので、お弁当も色とりどりで栄養面でもバッチリなものが期待できる。例えば地鶏のだし巻き卵や唐揚げ、有機野菜の筑前煮など、こだわりの素材を使って最高に美味しいものを作るに違いない。「ほら、昔から言うじゃない。女の子って、デザートは入るトコが違うって……」と、甘いものに目がない様子なので、おやつタイムのレーズン入りのスコーンや紅茶まで用意していたりして。

涼の場合　Ryo's Case


涼は意外と和食派なので、おかかや炊き込みご飯のおにぎりなんかを握りそうだ。柚実ほどではないが、料理の腕前はかなりのものらしいので（ドラマCD「ランデヴー」を聴こう。兄の奥さんに「包丁さばきも味付けも、私よりうまいもの」と誉められている）おかずにも期待できる。

千紗都の場合　Chisato's Case


「こんな（いい天気の）日は美味しいコーヒーをポットに詰めて、レーズンパンと美味しいチーズとピクルスなんかあれば最高だね」というある日の言葉が、千紗都を表している気がする。料理をするということに対してあまり興味を持っていない。手間暇かけてお弁当を作るよりも、いい環境のなかで楽しく食べることに重点を置く傾向がある。お弁当から話は離れるが、千紗都みたいな気さくな雰囲気の子は、近所のパン屋でコロッケパンを買ってほおばる姿も似合いそう。

総評　柚実の作るこだわりお弁当は、おそらく鉄人級の美味しさだろう。一度でいいから食べてみたいものだ。

検証3 同性の目から見た彼女たちって？

柚実の場合　Yumi's Case


旧家のお嬢様であり、涼が「中学の一斉模試の時に、橘柚実の名前はよく上位にランクされていましたもの」と教えてくれたように、成績優秀でもある。そんなわけで、クラスの一部の女生徒からはやっかまれているタイプ。特に、「お紅茶」「お爺様」「お年始」などの丁寧なお嬢様言葉は、同性からの不評を買いそうだ。

涼の場合　Ryo's Case


女子校に通う涼。柚実によれば、「後輩が何人かでお涼に近づいてきて、その中のひとりの子がお顔真っ赤にしてお涼に手紙渡すんですって……。『先輩！　好きです』とか言っちゃって……」と、下級生に大モテのご様子。彼女の凛として美しい外見と優しい性

（注1）：涼はボランティアで病院の子供たちの世話をしているのだ。

制作●じゅげむ編集部&レッカ社
文●志田英邦

WARP公認 D2タイムス

今月の開発度
15%

ディレクター飯野賢治●今月の一言

「フラグをどこまでたてるかということで悩む、今日この頃」

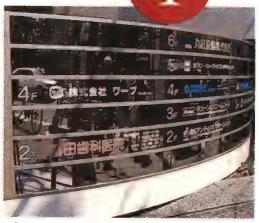


今月の疑問

『D2』のハードって一体なんなの!?

ついに発表が決まった『D2』。何と言っても気になるのが対応ハードだ。前作『Dの食卓』は3DOでデビュー。続編の『D2』は当初はM2で開発されていた。しかしM2が発売中止。それからの動向は謎に包まれたままだ。すでに決定はしているらしいのだが。編集部はワープにいきなり直撃取材をおこなった！

検証1 ワープの立地条件から考えてみる



プレステなのか？5階にソニー・ミュージックエンタテインメント。3階にキューン・ソニーに挟まれた、4階のワープ。これはやっぱり……

3大ハードメーカーとワープとの距離

任天堂	392.3km
SCE	2.4km
セガ	16.487km

昨今、ゲームの開発には、ハードメーカーとの打合せが重要になっている。とはいえ打合せに必要な移動時間も交通費もバカにはできない。ハードメーカーとソフトハウスの距離は近ければ近いほどいい。そこで青山にあるワープと、3大ハードメーカーとの距離を計算から、『D2』のハードを大胆に推測してみた。

検証2 ワープ社内で手がかりを探してみる

次は、編集部が『D2』開発中のワープにこっそり侵入。ワープの社内で手がかりを探してみた。緊迫した空気が張り詰めるオフィス内。厚いカーテンでしきられた部外者立ち入り禁止の開発ルームのそばで、我々は思わぬモノを発見！これはやはり……！



セガ？
オフィスのペン立てにはセガ入交社長からの送り状が……。しかも肩書きは副社長時代のもの。これは……



SCE？
プレイステーションの限定版メモリーカードケース！こんなものが堂々と机にあるってことは、やはり？



任天堂？
飯野ルームのスミには、なんとホコリまみれの「金のマリオ」が！心なしかマリオの目は悲しそうだが……

検証3 飯野賢治に直接聞いてみる

とうとう、我々は『D2』対応ハードの決定的な証拠を入手できることができなかった。そこで、最終手段。開発中で大忙しの飯野賢治に直撃取材を敢行することにした！我々の再三の質問にも黙して語らずの飯野賢治。こうなったら彼の表情の変化から強引に推測してみよう。



プレステですか？
すごく真摯な視線。うーん、気迫と自信に満ちあふれたいい顔だ。さすがゲームの風雲児。ということはやはりプレステなのか



NINTENDO64ですか？
どこか緊張した面持ち。ややや、飯野賢治の表情はよく見ると、あの高橋名人に似ているような気が！　やはり任天堂なのか？

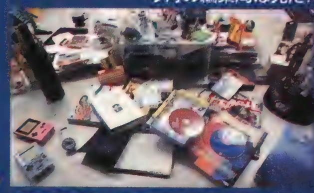


サターンですか？
目が笑っている！どうしたんだ、ゲームの風雲児飯野賢治！このほのぼのした表情は！もしかしたらサターンなのか！

結論

残念ながら、最後まで決定的な手がかりを手に入れることはできなかった。しかし我々は緊急情報を入手した。ついに50ページで『D2』の対応ハードが明らかになる?!

今月の編集局は見た！



飯野賢治のデスクを激写!!

さて、いよいよ始まりましたD2タイムス。ここは毎回、ワープの開発近況を読者に伝えるコーナーです。今回は『D2』ディレクター飯野賢治さんのデスクを直撃撮影してみました。乱雑に積み重ねられた本と雑誌の山。むき出しのCDが開発の激烈さを感じさせますね。この机の上の書物を全部読んでみたら、『D2』のストーリーやテーマがわかるかも？



飯野賢治さんに応援のお便りを書こう！

「D2タイムス」では『D2』に関する質問、応援のお便りを募集中。
選ばれたお便りには、ワープ特製カレー「Cの食卓」をプレゼントします。

宛先　〒105-0021 東京都港区東新橋2-12-11 竜池ビル 6F
じゅげむ編集部「D2タイムス編集局」まで

GAME CREATOR

じゅげむ特別編集

3号連続SPECIAL企画第1弾!

ゲームクリエイターになりたい。

「ゲームクリエイター」。
ここ数年、この職業を目指す若者が増えてきている。ゲームがエンターテインメントとして確立した現在、刺激的な何かを作り出そうとする想いは、自然とこの職種へと向かわせるようだ。
そして、このエキサイティングなゲームの世界を開く扉が、キミのそんな気持ちを心待ちにしている…

各ゲームスクール紹介

東京ゲームデザイナー学院
代々木アニメーション学院
日本ゲームソフト学院
総合学院ヒューマン・アカデミー

有名メーカー4社人事部が語る

「こんなクリエイターが欲しい」

アンケートに答えてSS・PS・N64を抽選で3名にプレゼント!

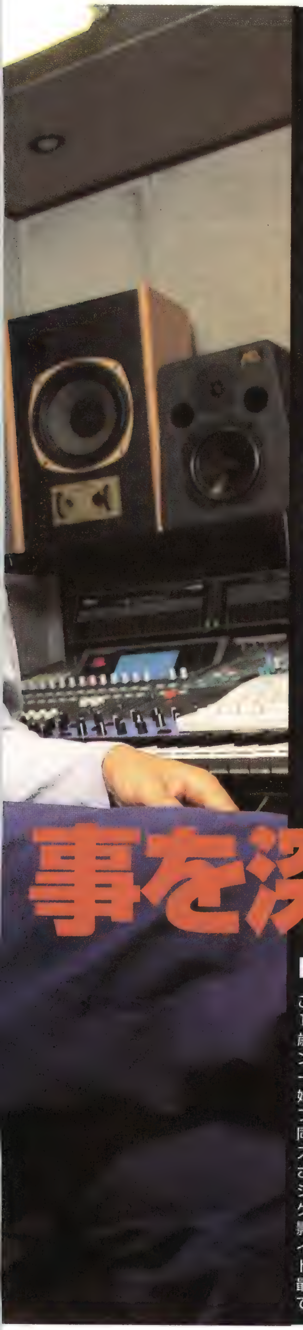


クリエイターインタビュー

古代祐三「物事を深く追及する事が大切だ…」

企画・構成/Zash　協力/*BrainBusters*　カメラ/殿村忠博　木村将

事を深く追求することが大切。



古代祐三

大ヒット作『イース』『イース2』ほか、数々のゲーム音楽の作曲者として知られる古代祐三氏。彼はプログラム、ゲーム開発も手がける「ゲームクリエイター」でもある。クリエイターを目指す人に向けられた、真摯な言葉の数々を熟読してほしい……


▲（株）エインシャント内にある、古代さんのプライベート・スタジオにて

――まず最初にお聞きしたいんですが、ゲームクリエイターに向いている人材というのは、どのような人でしょうか。

「まず、ユーザーの気持ちを考えられる人ですね。職業としてゲームを創るというのは、人に遊んでもらうわけですから、面白くないと遊んでもらえない。これは誰が遊んでも面白いかということを客観的に考えられることがすごく大事です」

――若い人だと、自分の主張したいことばかりが空回りすることもあるのではないかと思うのですが…。

「そうですね、経験は一朝一夕に積めるものではないですからね。でも創り手とユーザーのコミュニケーションが、そんなに難しいものだとは思わないんですよ。僕が子供の頃は、よく紙とエンピツを持ってきて『これで遊んでみよう』と工夫をしてました。だから遊びを考えるのは今の20歳前後の人でも難しいことはないと思うんですよ。ただ、たしかに『自分はこれがやりたいんだ』で終始してしまっている人が多いです。だから、面白いかどうかを客観的に、また主観的にも見ることが大事です。バランスですよね」

物事の本質を考えている人は、一体どれだけいるんだろう…

――ではゲームに限らずクリエイター一般では、何が大事になるでしょうか。

「クリエイターとは物を創る人ということですよね。最近思うのは、その『物』の存在に対して、その本質を考えている人は一体どれだけいるんだろうということ。何でこれはこうなってるのか、これはどうしてこうなったのか。そういうことを考える人は少ないでしょうけど、クリエイターとして第一線でやっている人たちは常に考えています。そういうことを客観的な視点でも、自分の視点でもいいから、色々な角度から物事の本質を捉えられるようにする。それができないと、創作はできないと思います」

――小・中・高と学校を出たあとで、物事について考えなくなっては、クリエイターとしてはダメだということですか?

「僕たちの頃の学校教育というのは、解答をいくつも覚えさせて、後戻りして繰り返してということしかやらなかったですよね。『どうしてこうなった』なんて考えなくてもいいじゃないですか。だから今のプログラマーやデザイナーにも現状であるものから組み立てて物を創る人が多いんです。サンプリング手法というのかな。従って、あまり永続性のあるオリジナリティにつながらない。1回バラバラにしてから、物を組み立てるという風にやってる人は、ゲーム業界見ててもなかなかいないですよ。最近目立たなくなりましたね、そういう人…」

――それは難しい気もしますが、それがオリジナリティにつながるのでしょうか。

「そうですね。あと何かを目指すのは自分自身なのですから、自分はどういう人間かということを考えることですよね。色々なことを自問自答していくと、たいがいそこにぶち当たるんですけど。自分が動いて物を創るというのはどういうことなのか。誰もがなんとなくは考えているんでしょうけど、クリエイターならさらに深く掘り下げる。あとは信念をもってそれを貫けるかどうか。根性のない人も今、多いですからね。その3点かな」

――物事について考える、自分について考える、そして信念、ですね。では、そういった内面的なお話のほかに、就職などに直結する具体的なお話を伺えますか。

「これから21世紀に向けて絶対必要になるもの。まず英語力ですよね」

――英語力!

「ええ。コンピューターの波はいま海外から来てますし、しかもインターネット時代になってからはリアルタイムな国際競争になっています。ネット上でも英語の情報はたくさんあるんですよ。英語が読めないとその競争に参加できないし、一線に立とうとすればするほど、避けては通れなくなりますよね。手元に辞書などを置くようにすれば、かなり役立つと思いますよ」

――海外とのコミュニケーションなども意識する必要があるということですね。

「そうです。あともう一点。社会に入ってくる前に、人並みのコミュニケーション能力を身につけてきてください。人並みでいいんです。意志疎通ができないとすっごい困るんですよ（笑）。せめて、僕の考えはこうだけど君の考えはこうなんだね、ぐらいのレベルで話がしたい」

――コミュニケーション能力に欠ける人は、時々いるのでしょうか。

PROFILE

こしろ・ゆうぞう

1967年、東京都生まれ。3歳の時からピアノ、バイオリンなどを習い、高校生の時ゲームミュージックの作曲を開始。19歳の時に（株）日本ファルコムに持ち込んだ曲が同社の大ヒットゲーム『イース』のエンディング曲に採用されデビュー。ゲームミュージック業界の地位を向上させゲーマーの間に絶大な人気と影響力を持つ。のち（株）エインシャントを設立し、メガドライブ『トア』等を開発。最近は『カルドセプト』（SS）で音楽を担当。

「ゲーム業界けっこう多いですよ。ですから疑問に思ってしまうんですよ、今まで何してきたのかなあって。勉強以外にそこも、学んできてもらいたいですね」

――では、ゲームと音楽についてのお話をお願いします。

「ゲーム音楽を仕事としてやっていくなら、きちんと勉強しなきゃいけない。色々なジャンルの仕事が入ってきますから、たとえば『酒場のシーンでジャズを流したい』という依頼があった時に、ジャズが書けなかったら始まらない。せめて基本くらいは押さえておかないとダメですね。もちろん、より多くの人を楽しませる音楽は、絶対書けないといけません」

――今後、ゲームミュージックはどんな発展を遂げていくと思われますか?

「最近、映画に代わる産業だってよく言われますよね。僕はそういう方向性はあまり好みではないのですが、まあ勢いに勝るものなしですよね。もしそうなるなら、映画的な手法というのは確認しておくべきですし、さらにその一歩先を行くならゲームならではの音楽の新しいあり方をちゃんと考えられるかどうかですね。具体例を言ってくれって言われると難しいんですけど、秘密なんかもあるので(笑)」

――勢いに勝るものなし。古代さんもそれを意識してこられたわけですか。

「真剣に考えるようになったのは、ここ2、3年ですね。僕は今までそういうことを知らずに、勢いに乗っかってきたほうなので、勢いから外れたときに、ああ自分ってもろいな、と。流れの中で、どう自分と折り合いをつけるかですよね」

リズム感は、プログラムやその他にも反映されるんです

――音楽制作に詳しいクリエイターというのは、企画やプログラムにも反映されるのでしょうか?

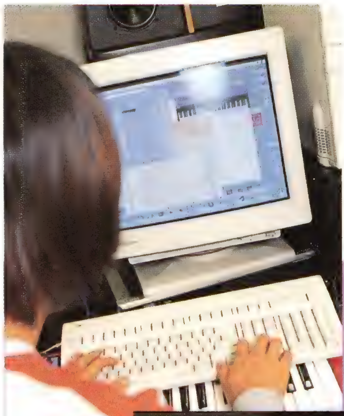
「一言で言うと、ちゃんとセンスは反映されますよ。僕もプログラムは多少やりますけど、リズム感はプログラムにも出るんです。操作しててぎこちないとか気持ちよくないものを作ってしまうのは、その人のリズム感が悪いということなんです。僕の知っているプログラマーの話でも、ここの感覚が良くないって話をしたときに分かってもらえるのは、そういうセンスのある、たとえば楽器やスポーツをやっている人だそうです。意外なところでリズム感も要求されるんですよ。企画やシナリオで言うと、それらは文章ですが、ゲームの中にも意外に文章の流れの悪いものがありますよね。あとリズム感は、企画など全体の構成感にも影響が出るんです。山があって谷があるようなストーリー性ですね。たとえば疾走感があっても、最初から最後までダーッと突っ走るようなものじゃちょっと困る。溜めがあったりしないといけない。そういう所にも反映されると思います。色々な要素が、ゲームという一点に結びつき合っているんです。だからゲームを本気で創りたいなら、音楽を知っていることも、すごく大事だと思いますよ」

――古代さんの理想とされるゲーム像というのは、いったいどのようなものでしょうか。

「今までに言ったことと重なりますけど、まず原点が明確で、それが極まったもの。こういう言い方をする人もいるんですよ、『オタクじゃいけない』。でもそれは一つのことを突き詰めていく能力があるということですから、それを活かした方がいいと思います。創作活動には多かれ少なかれ、オタク的要素があった方がいいと思いますし、実際オタク文化が日本経済を支えてますから(笑)。そうして原点を突き詰めていって、その点が明確なものを創る、それを辛抱強く積み重ねていったものは、イコール永続性が高いんです。そういうものに憧れます。最終的にはそれで人を感動させることができれば最高ですよね」

――最後になりましたが、古代さんはこれから、業界にどんなクリエイターが現れてほしいと思いますか。

「みんな、もっと大人になってほしい。幅広い物の見方ができるとか、客観性を持ちつつ自分の個性が出せるような、責任感のある人。器の広いリーダーが、もっと出てきてほしいですね」





▲数々の名曲が生み出されるスタジオで画面に向かう古代氏。無造作なサウンドチェックの表情にも、プロとしての凄味を感じる…

DTMクリエイターを目指すキミたちへ…

「DTM(デスクトップミュージック)をやりたいなら、まずパソコンに詳しくなることですね。音源は『ローランドSC88PRO』を薦めてます。シーケンサーは『ライト』『ベーシス』などの言葉がつくタイプ(笑)。余計な機能がついてないものの方が、初心者には扱いやすくていいですよ。基本的には、フリーのソフトをいろいろ試してから、製品版に手を出した方がいいですね」





クリエイターを目指すなら物

全校生徒は 2000 人超える！日本最大のゲームスクール

東京ゲームデザイナー学院

●住所● 〒151 − 0053 東京都渋谷区代々木 3 − 57 − 6
●問い合わせ● 03 − 3370 − 2720（東京・横浜・大宮）
● 06 − 882 − 4980（大阪ゲームデザイナー学院）
● 052 − 452 − 5901（名古屋ゲームデザイナー学院）



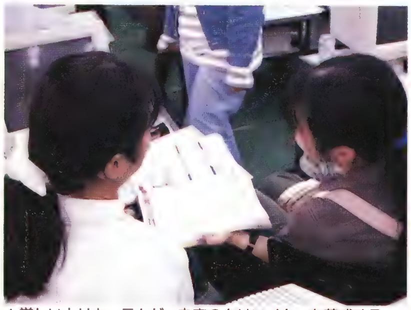
教育水準の高さを、実績で実証

ハイレベルな指導で実現！大手メーカー多数の合格！



▲これだけの合格者数が、何よりの証拠

ハイレベルな教育が育成するハイレベルな人材は、続々大手・人気メーカーへの就職を果たしている。セガ、アトラス、日本ファルコム、ソニーコンピュータエンタテインメントなど、ここではとうてい書き尽くせない。業界にこれだけの本学院出身者がいるのは、在校生、入学希望者たちには大変心強いだろう。自分を信じて、君も続け！



▲厳しいカリキュラムが、未来のクリエイターを養成する

同じ学科でもニーズに合わせさまざまなコース選びができる

ゲームスクールに入学を希望する人の中にはこの名を知らない人はいないだろうが、この学校について語る時、必ず挙げられるキーワードのような言葉がある。・生徒数は日本最多の2千人。

・ツールを使ってゲームを創る人ではなく、ツールを創れる人を目指す

・平均のペースで入学後2か月目にブロック崩し、10か月目にはゲーム1本が創れるようになる

主に以上だが、これらは全て本当。本学院の入学生は90％がコンピュータ未経験者ということを考えれば驚異的な成長スピードだが、もちろんそれを可能にする理由はある。授業内容、指導方針が徹底しているのである。

その意味は、入学式の翌日から授業開始、夏休みがわずか1週間、などの点から察してもらえると思う。さらに入学案内パンフレットは、他校のそれに比べて大きさはわずか1／4程度、文字のみというシンプルさ。必要外のところにコストをかけず、その分授業料を安くするという考えだ。しかも意欲ある人を締め出すことのないよう、基本的に入学資格というものを問わない。入学試験も、ない。この姿勢が創立後わずか4年で、本学院をここまで飛躍させたと言えるだろう。

本学院におけるゲーム学科となるゲームクリエイター科には、全部で9つの講座がある。それぞれ専門ごとに分かれてはいるが、どのコースも単にそれだけにこだわらず、他の分野にも目を向けるのが基本方針であることは強調しておきたい。それぞれの講座コースの特色は以下の通り。

・ゲームデザイナー養成講座

（全日制1年コース）企画・プランナーと呼ばれる職種を目指すため、ゲームの歴史やコンピューターについての基礎知識、企画の立て方、プログラミング、シナリオ、CG、作曲などについて一通りは学ぶ。BASIC、C言語、アセンブラの各言語でゲームも創る。

（全日制2年A.B.Cコース）Aコースでは1年コースの勉強に加えて、AI（人工知能）PROLOGのプログラミングやゲームOS、通信ゲームの作成、ポリゴンの勉強などが加わる。Bコースでは比較的DOS／Vマシンを重視し、Cコースはゲームデザインからプログラムまでをゆっくり、Dコースではさらに余裕をもったスケジュールになる。

（全日制3年コース）2年コースの内容をさらに詳しく、その他バーチャルリアリティー（VR）についても学ぶ、もっとも充実した講座。

・ゲームアーティスト　ゲームキャラクターデザイナー養成講座

（全日制1年コース）ゲームの歴史、開発手順などのほか、キャラクターデザインについての勉強を、色彩学、動作表現、動物、火や風など自然現象の動き、背景、デッサン、CGなど非常に多岐にわたる。

（全日制2年A.B.Cコース）Aコースでは1年制コースの内容をさらに詳しく行うが、プログラミングを必要としない人向けの内容。Bコースも同様だが、こちらは企画・シナリオを合わせて学習。Cコースはプログラミングも学び、就職にはより有利。

・ゲームアーティスト　ゲームCGクリエイター養成講座

（全日制1年コース）基本部分はゲームキャラクターデザイナー養成講座と同内容だが、CGにより重点をおく。

（全日制2年A.B.Cコース）Aコースはプログラミングを必要としない人向けの、より詳しいCG講座。Bコースも同様だが企画・シナリオも学ぶ。Cコースはプログラミングも勉強したい人向けで、VRの学習もあり。

（全日制3年A.B.Cコース）それぞれ2年制コースと同内容。より詳しく、心理学にも重点。

・3Dグラフィック＆モーションキャプチャーク



この学校は、ここが凄い！

其の1 日本最多の2千人もの生徒数を誇り、大手メーカーへの合格者も多数。左の表に載っている合格者たちは本学院の出身者として、それぞれの分野で明日のゲーム業界を担う。

其の2 広範囲・高密度の授業内容。どの学科でも一通りゲーム製作全般の知識を勉強するため、能力の水準は高い。コンピューター未経験者も、わずか10か月目でゲームが1本創れる！

其の3 ゲーム心理学を実践し、誰にでもウケるゲーム創りを目指す。面白いゲームを創るなら、人間の心理についての考察は不可欠。本学院はそれを一早くカリキュラムに取り込んだ。

リエイター養成講座
（全日制2年A、Bコース）物体の動作を取り込む3D技術を学ぶためグラフィックの勉強、人体モデルの制作、モーションキャプチャー実習などを行う。コースでプログラミングの要、不要が異なる。（全日制3年A、Bコース）Aコースでは企画・シナリオも学べる。

・ゲーム企画　シナリオライター養成講座
（全日制1年コース）心理学、マーケティング、マーフィーの法則など精神面の勉強を徹底して行った後シナリオを創る。

本学院の「技術」「感性」両面を考えた徹底指導！

（全日制2年A、B、Cコース）Aコースはプログラム不要でシナリオ重視。BコースはCG、キャラデザインも並行して行う。Cコースはプログラミングあり。（全日制3年A、Bコース）Aコースはプログラミング、CG、キャラデザインも一通り行う。Bコースはプログラミングのほか、サウンドも徹底する。

・ゲーム評論　雑誌ライター養成講座
（全日制2年A、Bコース）文章の書き方を中心に学びライター、編集を目指す。コースでプログラムの要、不要が違う。（全日制3年A、B、Cコース）企画、CGなどゲーム制作の知識もまとめて勉強する。

Aコースはプログラミング不要の内容になっている。

・ゲームサウンドクリエイター養成講座
（全日制1年コース）作曲の知識と実践、曲の演奏までを習得。初心者でもOK。（全日制2年A、Bコース）Aコースはプログラミングなし。その分作曲を実践。（単科コース）週2回。多忙な人向け。

・ゲームデザインクリエイター養成講座
（全日制1年コース）プログラミングは苦手だがアイデアが豊富で、開発ツールでゲームをデザインして形にし、会社にアピールしたい人には最適。（全日制2年コース）基本的に同内容。簡単なプログラミング、作曲も行う。

・インターネット　ゲームホームページクリエイター養成講座
デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行う。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコース。

以上、本学院の講座内容を見てきたが、どの講座どのコースでも驚くほど密度が高く、ほとんど全ての分野を網羅する内容のコースが多い。もちろんそれぞれ専門の分野には徹底して勉強するからどのコースに入っても同じということはないが、この広範囲・高密度の指導方針こそが初心者をして「10か月でゲーム1本」の作成を可能にさせているのだ。

もちろんコースの内容によってはより専門色の強いコースもある。最近では就職後、大学卒業後に改めて入学してくる人も多いため、もし自分に不要と思ったらその分野の学習は省くことも手だ。

さらに本学院の特徴として「ゲーム心理学」の導入がある。ゲームを作るプロは皆、「人の心が理解できないと人を楽しませることは無理」と言う。若いうちは比較的自分のやりたいこと・言いたいことばかりを作品に叩きつけてしまいがちだが、それではゲームは売れないのだ。本学院は決して自己主張ばかりに陥らないことをあらゆる面で指導している。

またゲーム会社はこうも言う。「社会人としての常識がない人は採用できない」。アルバイトなどで学ぶほか、学校の友人や講師たちとの接触の中で人の心を考えることも大事。「楽しませてやる」という攻撃的な考えばかりではなく、人への思いやりを身につけていなければ、面接で失敗することも考えられる。

その上で本学院は、「ツールを創れる」技術力を持つ人材の育成を目指す。勉強は厳しいだろうが、プロの世界はなお厳しい。しかし技術を持ち、社会人としての態度も持ち合わせていれば、会社の方が君を求めることも、充分あり得るのだ。


▲もちろん生徒1人に1台マシンを完備している

気になる生活面のバックアップは？

専属マンションの斡旋から新聞奨学制度もあるぞ！


▲専属の物件なので安心して任せられる

一人暮らしの人には専属のマンション、アパートを紹介し、生活の便宜を図る。新聞奨学制度も充実し、希望者は誰でも申し込むことができる。またほとんどの講座には新聞奨学生向けの特設クラスが用意されているため、希望者の入学がひどく限定されることもない。親元を離れる人や働かなければならない人のための配慮もしっかりしているので安心だ。

SCHOOL DATA 就職実績

上記のような東京ゲームデザイナー学院独自のベストな教育方針により、有名ゲーム会社に50人以上の正社員を輩出している。わずか3年間で、この就職実績は他のゲームスクールの追随を許さず、業界でも例を見ない驚異的な数字である。

98年卒業生の主な卒業実績

●ゲームデザイナー養成講座
永井康章（アトラス）　矢端賢吾（サミー）　小池幸徳（日本テレネット）　真本英成（データウエスト）　杉原和幸（データウエスト）井口ふさの（プロデュース）　江上清香（ネメシス）　高橋晃太郎（アルトロン）　川西大輝（ネクサスインタラクト）　笠原直樹（ネクサスインタラクト）　西巻直文（ココナッツジャパンエンターテイメント）　遠藤聡士（プロハウス）　小滝卓夫（アルファ）　高野嘉明（ライトニングデジタルファクトリー）　原田剛（セブン）　樋口和久（ベック）　平沼靖（ズーム）　山崎晃（ネバーランドカンパニー）　山村一樹（ライジング）　五十畑昌（コスモスコンピュータ）三戸隆義（サクセス）　木村憲一（エーアイ）　伊藤豊（ボトムアップ）　飯田耕一（タムソフト）　藤本誠一（イレブン）　小幡展弘（アクワイア）　小野美津樹（ティーツィー）　宮本太一（アーマット）　山西慎太郎（バーテックス）　金井教和（ボトムアップ）　花下和之（イレブン）　宮内誠太（ナウプロダクション）

●キャラクターデザイン養成講座

●CGクリエイター養成講座
藤木亮（セガ・エンタープライゼス）　浅尾祥正（ソニー・コンピュータエンタテインメント）　津嘉山あずさ（日本ファルコム）　栗生由美（ライトニングデジタルファクトリー）　与沢宏明（ジーベック）　杉野仁美（ビジュアルアーツ）　大窪美智子（インターリミテッドロジック）　三浦沙織（ビッツラボラトリー）

●企画シナリオライター養成講座
浅井恵一（ベック）　中沢厚志（F&C）　斉藤利一（ネクサスインタラクト）　福西慎一郎（ベック）　小田一行（シーラボ）

●サウンドクリエイター養成講座
坂本節郎（セレン）

※ここに挙げたものは一部であり、ほかに多数のゲーム会社、情報処理会社に就職実績をあげています。

制度＆学費

■学費／ゲームデザイナー養成講座（初年度100万円・次年度以降95万円）／ゲーム企画・シナリオライター養成講座（各年100万円）／ゲームキャラクターデザイナー養成講座（各年105万円）／ゲームCGクリエイター養成講座（各年105万円）／3Dモーションキャプチャークリエイター講座（各年105万円）／サウンドクリエイター養成講座（初年度105万円／次年度以降95万円）／ゲーム評論・雑誌ライター養成講座（各年95万円）／ゲームデザインクリエイター養成講座（各年100万円）／インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座
■主な制度／教育ローンシステム、新聞奨学生制度、学生会館（寮）
■学院ネットワーク／大阪、名古屋、横浜、大宮（4月開校予定）体験入学実施中（電話で予約の上、お気軽にどうぞ）。
■交通／ JR山手線代々木駅徒歩7分

長い歴史に培われたノウハウをゲーム作成に集約
代々木アニメーション学院

●問い合わせ● 〒151-0053 東京都渋谷区代々木 1-20-3-JG-4（東京校本部）
●フリーダイヤル● 0120-310-042
●ホームページ● http://www.jki.co.jp/YAG/
●e-mail● yag_info@po.infosphere.or.jp



ゲーム制作に的を絞った学科編成 各分野のエキスパート養成を目指す

業界随一の長い歴史をもつ代々木アニメーション学院は、全国12か所もの規模をもつ一大クリエイター養成学校。

・東京本部校　・原宿声優スタジオ
・八王子特撮ステージ　・札幌校
・仙台校　・大宮校
・ひがし校　・名古屋校
・大阪校　・広島校
・福岡校　・沖縄校

と、そのネットワークは全国を北から南までくまなく網羅している。

さらに東京・代々木の東京本部校は、

・本部館　・教務館
・映像館　・音楽学部館
・SFX館　・学務館

の6つの校舎に分かれていて、それぞれの目的に合わせ、より専門的な授業が受けられるようになっている。

一朝一夕にはとても築くことができない本学院の実力の背景には、長い間に積み重ねられた業界からの厚い信望と、クリエイターを目指す人たちからの絶大な信頼とがある。業界を目指す人ならほとんど誰でも知っている本学院の知名度は、こうした背景があってのものだ。

設置学科は下部データの通りの全24科だが、コンピューターゲームのための学部（総称・CG学部）は全6科。それぞれ実力に裏打ちされた力強さが魅力。

CG学部のゲーム関連学科は、純粋にゲーム業界への就職に焦点を合わせた指導方針を採っている。実際のゲーム制作は一般に多人数による分業制で行われるため、本学院の学科編成もそれに合わせ、各分野のエキスパート養成を主目的とする。各学科の名称と特性は以下の通り。

・CGアニメゲーム科
2D・3Dのゲームグラフィックデザイン全般の技術を指導。イラストやコンピューターでの作画が得意な人はここで実力を伸ばすのがお勧め。

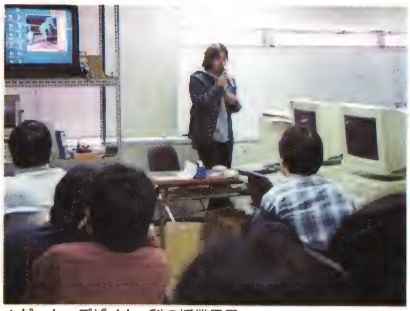
・ゲームキャラ・ムービングデザイナー科
デザインの中でも、特にキャラクターアクションを重視した学科。わが国では希少なモーションキャプチャを駆使して「動かす」技術を習得する。

・ゲーム・デザイナー科
「斬新な企画」や「新鮮なゲーム創造」を目指す人はこちら。シナリオや企画全般からキャラ創作までの指導を受ける。

・ゲームサウンド・ディレクター科
ゲームミュージックやSE（効果音）など、音に関する勉強はこの科。本部校の音楽学部のカリキュラムも学べる。

・マルチメディア・クリエイター科
CG学科の中では特殊な部類。インターネットホームページでのコンテンツ作成や、CD－ROMタイトルのディレクションを行う人材を育成。

・デジタル映像エキスパート科
今年4月に開講した新学科。前述の5学科の要素を併せ持ち、かつゲームにとどまらずデジタル映像作家までを視野に


▲ゲーム・デザイナー科の授業風景

インターネットホームページも開設
資料請求もメールでOK 世界に広がるネットワーク



▲いつでも見られる便利なホームページ

本学院のホームページは新しい情報が入りしだい、そのつど更新されている。資料請求や体験入学の申し込みもメールで行うことができ、より便利になった。近ごろでは外国からのメールも届き、一番多いのはアメリカや韓国・台湾などアジア圏。中にはイタリアからの入学生も。本学院ならではの、国際化とネット化を象徴するお話だ。

SCHOOL DATA 講座

■アニメ学部■

●アニメーター科（2年）
動画・原画、キャラデザイン、作画監督ができる人を育てる

●デジタルペイント・アーティスト科（2年）
トレース、彩色、色彩設計、コンピュータ彩色等、アニメ仕上げ技術を中心にデジタル映像処理を学ぶ

●アニメ監督コース科（2年）
シナリオ、絵コンテ、演出、製作などアニメのすべてを学ぶ

●背景美術監督コース科（2年）
アニメ背景、背景設定、デジタル描画などを学び、背景美術監督をめざす

●アニメ音響監督コース科（2年）
録音・ダビングテクニック、音響技術を学び音響監督をめざす

■映像学部■

●アニメAVオペレーター科（2年）
アニメ撮影、VTR撮影・編集、CG、録音コンポーズなどを学ぶ

●SFX監督コース科（2年）
SFXのすべてを学び、特撮監督・プロデューサーをめざす

●SFX特撮科（2年）
・SFXコース
スペシャルメイク、スペシャルエフェクト、ガレージキット製作技術、モデリングテクニックを学ぶ
・特撮コース
ミニチュア、操演、モーションコントロール、スタントテクニック等を修得
・ビューティアート・メイクコース
ナチュラルメイクからビューティーメイク、ネイルアート、TATTOまでを学ぶ

●ビデオ・ジャーナリスト科（2年）
映像の演出・録画・編集を学び、ジャーナリストやリポーターになる人材を育成

■CG学部■

●CGアニメ・ゲーム科（2年）
2D・3Dアニメ、キャラデザイン、ゲームデザイン、アクション創作のできる人材を育成

●ゲーム・デザイナー科（2年）
ゲームプランニング、ゲームコンストラクション、ゲームシナリオを学ぶ

●ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）
ゲームキャラデザイン、アクションデザイン、キャラムービング技術を学ぶ

●ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
ゲームSE制作、ゲームME作曲、ゲーム音響演出を学ぶ

●デジタル映像エキスパート科（2年）
ゲームコンテンツ・クリエイター、映像コンテンツ・クリエイターを育てる。

●マルチメディア・クリエイター科（1年）

入れた総合的な能力の持主の育成を目指す。

ここで「デジタル映像エキスパート科」についてもっと詳しく説明したい。この科の勉強の主目的は、一口に言って「何でもできる人」を育てあげること。例えばホームページにはちょっとしたアニメーションや音楽が盛り込まれる場合があるが、その作成にいちいちアニメ会社や作曲家に依頼していては時間とお金がどれだけかかるか分からない。簡単なものなら1人で全部作ってしまえる、そういう頼もしい存在がいま業界では求められているのだ。しかも用途に合わせたコンピュータを組み立てるところから始めるので、ハードとソフトの知識を併せ持ったクリエイターになれる。これはホームページに限らずゲーム会社への就職にも有利。やがては全てを統括できる貴重な人材の育成こそ、この新学科の大目標なのである。



この学校は、ここが凄い！

其の1 就職・デビュー率は98.74%、大手メーカーへの就職も！ ゲーム・アニメ分野の専門校の先駆である本学院は、業界随一の知名度と信頼を誇る。就職率の高さは驚異的！

其の2 無理なく公認資格を取得できるカリキュラム設定。本学院では資格取得のために無理なスケジュールを強要しない。対象となる資格が勉強の過程で取得できるカリキュラムだ。

其の3 ホームドクター、学食、プロ助成金…充実の支援制度！ 親元を離れての1人暮らしの生徒のため、本学院では生活面のサポート充実。

生徒の生活面をバックアップ 充実した信頼の支援制度

業界随一の規模をもつ本学院なればこそ可能な、数々の支援制度を紹介。

・専用寮制度…年間42万円で、希望者全員が入寮可能。就職決定者は、卒業後も2年間、この寮に同費用で居住できる。

・学習援助金、奨学金…特待生（審査あり）に年間12万円の学習援助金を支給。さらに優秀な生徒には、特別育英生として年間36万円の奨学金を支給。

・YAGホームドクター24…年中無休で24時間、専用のカードで電話することにより全国どこからでも医療の無料相談が受けられる。

・YAGくらぶ（学生食堂、東京校）…食堂のメニュー全てが一律300円で食べられる。定食・麺類・丼物など種類も豊富。

・プロ助成金制度…卒業生を対象に優れた企画やプロジェクトに100万円までの資金を援助するシステム。

・アート系適性診断「キャリスマップ」…本学院とコンピュータリサーチ・ラボが共同で行う無料適性診断。自分のアート方面の適性を詳しく知ることが可能。

・国の教育ローン指定校…国民金融公庫の教育ローン指定校なので、従来のローンよりも金利が安く無担保で返済手段も数多く選べる。

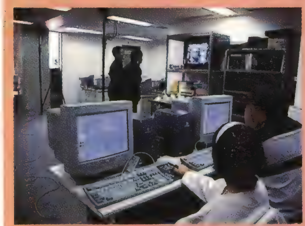
以上を見ても分かる通り、本学院では生徒たちの生活・健康面の配慮、とくに新しく一人暮らしを始める人たちへの対応が、非常に充実している。これらの制度は生徒たちの家族からも非常に好評で、同校への信頼を深めている大きな要因である。また卒業後、デビューできても生活がままならない人を後援するシステムも魅力的。単にカリキュラムを詰め込むやり方ではなく、あらゆる面で生徒たちの人生をフォローする、その心配りこそが本学院の大きな特色であり、人気の秘密であると言える。



▲お話を伺った、東京校教務本部長　井上正樹氏

東京校教務本部長　井上正樹氏

他の分野ではなく、あくまでゲームのための学科です



▲生徒たちのほとんどはゲーム業界が目的

私どものCG学部は、他のデジタル関連業界ではなく、あくまでコンピューターゲーム業界に就職することを目標とした学部として設けております。ゲームというのは一般に分業で作業を進めますので、それに応じた学科編成が目標です。新学科『デジタル映像エキスパート科』では、DOS／Vパソコンの組立ても行うというのが、特徴になっています」

各種CD－ROMタイトルの制作、通信ネットワークに対応する技術を学ぶ

■芸術学部■

●声優タレント科（1年）
アテレコ、ナレーション、ボイスオーバー、舞台、映像演技、DJ、アナウンスなどを学び、マルチメディアに即応する声優を育てる

●ミュージカル舞台・演劇科（2年）
ミュージカル・タレント、舞台俳優、ライブパフォーマー、ステージ・アーティストをめざす

●ミュージック・アーティスト科
ソロアーティスト、アレンジャー、マニュピレーター、作曲家・編曲者、ミュージックプロデューサーをめざす

●ライト照明デザイナー科（2年）
映像・舞台ライトマン、ショップライト、ライトデザイナー、空間照明美術、ライトアップ・デザイナーをめざす。

●メディア芸術総合学科（3年）
1年間の適性体験学習の後、最適なジャンルを選択・研鑽し、総合コンテンツ・クリエイターをめざす

■出版学部■

●マンガ・コミックプロ養成科（1年）
コミック作家、キャラデザイン、作家助手、コミックCD－ROM作家、コミック出版編集者をめざす

●エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
小説家、コピーライター、少女・レディースコミック原作者、ルポライターをめざす

●ビジュアル・イラスト科（2年）
スーパーリアリズム・メカマシーン・テニクカル・ファンタジー等各種イラスト技術を修得

●ヒットメイク・プロデューサー科（1年）
アニメ、マンガ、ゲーム等のヒット・メイキング商品・作品・開発技術を学び、アミューズメントプロデューサーをめざす

制度＆学費

■学費（全学科共通）／入学手続金 3万円、入学金18万円、年間授業料38万円、年間設備費 16万円

■主な制度／24時間健康・医療相談「ホームドクター24」、学院専用寮・卒業後在寮システム（2年間）、特待生・特別育英生システム、制作品売上配当システム、プロ助成金制度、海外研修、ケガ・事故保障制度、国の教育ローン、入学ローン・銀行ローン、新聞奨学生制度

■学院ネットワーク／東京校、大阪校、名古屋校、福岡校、仙台校、広島校、ひがし校（東京・葛西）、札幌校、大宮校、沖縄校（設置学科は学校によって異なります）各校で無料1日体験入学を実施。全国主要都市で参加費無料の学院説明会を開催。各校とも見学随時。

■交通／東京校・JR山手線代々木駅下車徒歩2分

自 ーカー人事部 欲しい!

高度な技術と能力を必要とするゲーム業界。それだけに就職は狭き門だと言える。そのチャンスをつかむには、ゲームメーカーの生の声が大きな手がかりとなるはずだ！



(株)トレジャー
代表取締役
前川正人氏

アクションゲームのメッカとも言うべきソフトハウス。メガドライブでの名作『ガンスターヒーローズ』はゲーマーの間であまりにも有名。また、新作の『シルエット・ミラージュ』でもわかるようにオリジナリティも高い。

個人レベルでも経験をつんでおくことが重要

我が社は小さな会社ですので、なかなか新入社員の教育まで手がまわらないのが現状です。そのため私どもが求める人材の第一要望としましては、経験を積んでいる人ということになってしまいます。だからといって、まったく新卒の方を採用しないわけではありません。個人レベルであってもゲーム制作をした経験があり、そのゲームが評価できるものであれば、もちろんその能力を認めて採用しています。そのほかにも単に「ゲームが好きだからゲームを創りたい」という漠然とした目標ではなく「どうしてもこういうゲームが創りたい」という明確で強い情熱を持っていること、そして「どこの会社でもいいからゲームが創れればいい」という安易な考えではなく「どうしてもこの会社でゲームを創りたい」という明確なビジョンを持っていること。この2つの意思を持った人も高く評価したいと考えております。また、入社後はチーム単位での共同作業になりますから、ひとりよがりにならない協調性も重要な評価要素です。逆に我が社に向かない人材としましては、ゲームを遊びとしてしかとらえていない人です。ゲームの遊び手から創り手側に180度方向転換するわけですから、仕事であることのプロ意識をもってもらいたいと思います。また「すごいアイデアを持っているので企画だけを専門にやりたい」などという人も採用はしていません。我が社では企画は全員に考えてもらっていますので、グラフィック・プログラム・サウンドなど、専門的技術を持った上で企画もできる人を必要とします。私たちはこのような人材を短時間で見抜かなければなりません。ゲームに関する知識や考え方はある程度見極めがつきますが、クリエイターの資質までは、実際にゲームを一緒に創ってみてはじめてわかるものなので、その場で見抜くことができません。面接などでは少しでも自分を知ってもらうための自己アピールをしていただきたいと思います。

こうしてみるとやはり、ゲームクリエイターは「経験」とその「結果」しかないという厳しい職業です。就職までにしておいていただきたいことは、ゲーム制作の経験を積んだ上で自分が目標とし、入社したいと思う会社を絞っていき、面接で自己アピールできるだけの素材を用意しておくことです。最低でもこの3つは考えておくことをおすすめします。



(株) 光栄
管理本部総務部　人事課
兵士小百合氏

歴史シミュレーションゲームで名高い老舗メーカーの1つ。『信長の野望』『三国志』の両シリーズは世界的に有名だが徐々に作風の間口を広げ、特に恋愛SLG『アンジェリーク』は女性に幅広く支持され大ヒットしたことは記憶に新しい。

興味をいろいろな方向に向けてチャレンジする意識が大切

当社は明確な方向性がきちんとある人に長く勤めていただきたいと思っておりますので、職種別の採用を行っております。面接では、できるだけ細かくどういった仕事がしたいのかを聞いておりますが、もっと詳しく知るために「エントリーシート」というものを使用しています。これは表面はどんな学校を出てどんな勉強をしてきたか、どういった職種を希望しているかを書き込んでもらい、裏面は入社してからどのようなことをしたいかを自由に記入してもらうようになっています。このシートに書かれている内容を見れば、ゲームクリエイターとしての資質やセンスはある程度把握できます。

そのほかにも採用試験の中で性格アンケートというものがあります。これは2次面接で行い全部で60項目の質問に答えていただきます。性格を判断した上で、なるべく多種多様な価値観を持つ人達を採用しようというものです。それというのも当社では歴史シミュレーション以外にも分野を広げていこうと考えており、それをふまえた上で格闘やアクションものなどに幅広く興味をもった人にがんばっていただきたいのです。ですから当社に就職を希望しようという人は、日頃から色々な所へ出かけて、ゲーム以外のことに興味を持ち自分を磨いておいてほしいと思います。

そのほかコミュニケーションがうまくできるかどうかも重要な要素になってきます。実際の制作はチーム単位で行われ、ディスカッションも頻繁に行われます。そこではほかのスタッフとの協調性など、仕事を進める上でのバランス感覚は絶対不可欠になるのは当然のことです。決して話すことが達者である必要はなく、きちんと思っていることが話せることと、話しかけようとする気持ちがあるかどうかが仕事の流れを変えていくとも考えています。また会議などでは注意されることもあるかもしれません。そんなとき、注意されたことをどう変えれば良い方向へつなげていけるのかということを、冷静に考えられる前向きな思考も重要です。

とにかく、すべては本人の意識次第です。自分の好きではないことにもチャレンジしたり、興味を様々な方向に広げていこうと努力する人は、豊かな発想力も、おのずとついてくるものです。当社はそういった、発想力が豊かで自分の意思の伝達ができる人材を求めています。

一点集中型ではなく専門性をもち、視野を広げよう

まず、当社は新卒と中途採用では根本的に形式が変わってきます。別業種に就職後、方向転換して、ゲームクリエイターを目指す人も少なくありません。中途採用の場合、たとえば3DCGデザイナーですと、自信のある作品を数点持ってきていただいてその作品を見て判断し、その後面接を行います。まず作品を見て人物を見るときは、共同作業がうまくできそうな人なのかということが、重要な判断要素となります。部屋に閉じこもってずっとプログラムを創っているような一点集中型タイプは、よほど技術力がなければ入社してもまわりの人達とコミュニケーションがとれず、つらいだけだと思います。そこから出てしまったら何もできませんからね。まわりと上手につきあえる協調性というものがないと、チーム単位で活動するゲーム制作という仕事は難しいと思います。

新卒の場合は職種別の採用を行っており、CG、サウンドには課題提出、プログラマーは専門試験を行うというような方法で選考しています。入社後の研修としては、新人同士でプログラム、グラフィック、企画など数人でチームを組み、当社が創った業務用の基板を使ってゲームを創ってもらうなどしています。実際の製品もプロジェクトを組んでやっていますので、プロジェクト体制による開発の基礎を、この研修課題で学んでもらっていると考えてください。

研修や課題などもそうですが、何をするにでも自分の能力をどう生かすかが重要です。たとえば当社ではゲームの企画は主にプランナーがやりますが、その肉付けとなる部分はゲームを創るチーム全体で行うことになっています。企画の側から、こんなふうに創ってほしいとある程度アバウトな発注を受けます。そのときに、そのまま言われた通りのゲームを創ってしまうのではなく、企画の意図をくみ取って、さらにその上にどれだけプラスアルファすることができるかということが重要なことなのです。

プラスアルファする能力は深い専門性と幅広い知識、興味から培われるものだと思います。そのような能力を身につけるためにも、学生時代は貴重なプライベートの時間を有意義に使い、色々なことにチャレンジして自分の視野を大いに広げておいてください。



(株)ナムコ
総務人事部　人事課長
米山唯男氏

遊びを一つの文化ととらえ、幅広い活動をしている有名メーカーの一つ。超精彩画像を誇る『鉄拳』シリーズなどのゲームや国内最大のビルイン型テーマパーク『ナムコ・ナンジャタウン』の建設などテーマパークの新しい方向性も開拓。

こんなクリエイターが［有名ゲームメ　激

興味があることを掘り下げて自分のフィールドを広げよう

ゲームというのは、音楽など同じ「流行モノ」ビジネスでありながら、その制作に最低1年はかかてしまう難しい面を持った仕事です。今流行しているものを追いかけたところで、その製品が完成する1年先の流行がどうなっているかは分からず、全く売り物にならないかもしれないわけです。要は、開発に限らずゲームというビジネスには、1年先の市場の状態や製品の流行など、全体の流れを敏感に感じて柔軟に対応できる能力がなにより必要とされるのです。柔軟に、ということで言えば、例えばゲームを作る側の私たちクリエイターは年をとりますが、ゲームをプレイする年齢層はかわりません。おおげさに言えば、自分が40になろうが50になろうが、いつだって相手は小学生なんです。自分の視点やものの考え方に凝り固まってしまうと、今のプレイヤーが何を面白がっていて何を求めているのか、ということすら見えなくなってしまいます。とにかく何より必要なのは柔らかい頭なんです。そのやわらかい頭を養うためには、とにかく遊ぶこと。遊びと言ってもいろいろありますが、例えば本を読んだり映画を見たり旅行をしたりと、ゲームに限らず自分が楽しめる分野を広げて、いっぱい持ってほしいですね。これを持っていれば持っているほど良く、制作者として自分の感性を磨くことにも役立ちます。そして、そのたくさんある分野の中に一つ、徹底的に掘り下げた、自分の根っことなる分野を作りあげて欲しい。その根っことして掘り下げたことは、自分の作ろうとするもの、自分の考える面白さを計る物差し、基準になりますから。例えば自分が考えたそのゲームは、S・キングの小説より面白いのか、J・キャメロンの映画より面白いのかというように。大げさに感じるかも知れませんがゲームだって同じエンターテメントなんですし、なにより対象は全界のプレイヤーなんですから。すくなとも商品開発を希望されるなら、能力とは別に、そのあたりの素養は絶対にほしいですね。

採用に関して言えば、我が社に入社を希望される方の8割以上は開発の仕事や、我が社全体を具体的にわかっていただけるように、我々も参加して、会社説明会を行っています。希望される方は、こちらに参加していただいて、具体的でより明確な目標をつかんでいただければと思っています。



(株)テクモ
商品開発部　プロデューサー
課長　**蔵方　徹氏**

ファミコン時代から幅広い分野のゲームに取り組み、とくに『テクモスーパーボウル』などのスポーツ系のゲームが有名。最近の作品にはユニークなCMでも話題の競馬レースゲーム『ギャロップレーサー』や本格派格闘ゲーム『DEAD OR ALIVE』がある。

就職に強いゲームデザイナー養成学校

日本ゲームソフト学院

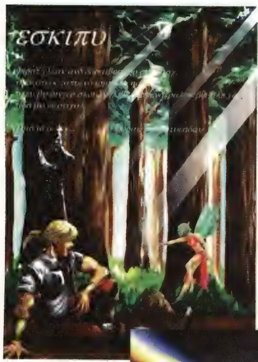
●住所●〒101－0061　東京都千代田区三崎町3－4－9
●お問い合わせ●03－3261－8211



東京アニメーター学院と姉妹校 共同でゲーム制作も行う！

本学院は他の多くの専門学校のように、学科の中にゲーム学部があるのではなく、純粋にゲームデザイナーと限定した養成目的をもつため学校自体の目的意識が非常に高い。

また東京アニメーター学院の姉妹校であり、そちらの方は16年もの歴史をもっている。この両校の交友だが、その親密度はことのほか高く、ゲーム制作時のグラフィックデザイン、とくにアニメーション技術のサポートには東京アニメーター学院生徒の力がおおいに発揮されている。サウンド制作や2D、3Dアニメーションなどのマルチメディア的なことも行っている。





▲まったくの初心者でも一から指導してくれる。



▲姉妹校との関連上アニメーション分野に強く、生徒同士の仲もたいへん良い。生徒と講師の関係もまるで友達のようで、明るい校風がハイレベルな作品を生む

本学院の強みは、まさにこの連帯感・共同意識にある。人と協力することの大切さを学べるだけでなく、ここでの交友は、のちに本当のプロになった時、おおいに力となってくれるだろう。またそうした校風からか、本学院は講師と生徒の仲が、初めて見る人は驚くほど親密である。

またヨーロッパやアメリカへの海外研修もあり、同じ目的を持つ仲間とパリやハリウッドへ行けるというチャンスがある。それがどれほど勉強になるかは言うまでもないだろう。将来海外へ進むときの、大きなステップとなるかもしれない。また学園祭では制作ゲームの出展やCGコンテストを行う。作品を「見せる」ことを意識させる、重要な催しである。

講師には現役のゲームデザイナーが中心となり、指導体制もプロの制作現場を意識したチーム制のソフトハウス形式で行なわれている。現場の雰囲気をもっとも強く味わえる学校である。だが基礎講座も多くカリキュラムに組まれていて、初心者でも充分ついていける。



▲97年12月実施ヨーロッパ研修旅行

まったくの初心者でもOK！

どの科でも3D勉強可能 希望で期間延長もできる



▲教務部CG学科講師　松岡理恵先生

「本学院の強みは、東京アニメーター学院姉妹校ですので、そちらの16年のキャリアがアニメーション技術の指導に活かされていることです。またどの学部でも、現在ゲーム制作の基本となっている3D技術の勉強は必ずできるようになっています。入学される方にはまったくの初心者も多いですので、基本中の基本から、懇切な指導を心がけています」

SCHOOL DATA

講座

ゲームデザイナー学部　全日制　定員400人

●プランニング科（2年）
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかり、就職に備えます。

●グラフィック科（2年）
ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

●キャラクター科（2年）
ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のオリジナルキャラクターの設定を考案します。

●プログラム科（2年）
プログラミングで使用するC言語などについて学びWindowsゲームなどのゲーム制作に取り組みます。

●ゲーム開発研究科（1年）
上記学科の卒業生を対象とした学科です。さらに実習を進めることにより応用力を高め、就職活動を有利にします。

体験入学実施日(平成10年度〜平成11年度)

午後1時開始	4月25日(土)	5月9日(土)	5月23日(土)	6月13日(土)
6月27日(土)	7月11日(土)	7月25日(土)	8月8日(土)	8月22日(土)
9月12日(土)	9月26日(土)	10月3日(土)	10月24日(土)	11月14日(土)
11月28日(土)	12月5日(土)	12月12日(土)	1月16日(土)	1月30日(土)
2月13日(土)	2月27日(土)	3月13日(土)	3月20日(土)	4月24日(土)

(注) 体験入学実施日は、基本的に毎月第2・4土曜日ですが、夏休み (8月) 冬休み (12月) は追加開催があります。土曜日が祭日の場合、他の土曜日に変更します。

制度&学費

■学費／初年度納入・全科とも108万円　2年次納入・全科とも90万円（ゲーム開発研究科は卒業生のみ対象・61万円）
■制度／本学院への入学を強く希望し、ゲームデザイナーになるための明確な目的意識と強い勉学意欲をもった者に対し、優先的に入学を許可し、年間24万円の奨学金を給付する奨学金制度あり。ほか新聞奨学金制度、体験入学制度（別表参照）あり。
■交通／JR総武線・水道橋駅　徒歩1分

総合学園としての豊富なノウハウ、夜間部も充実

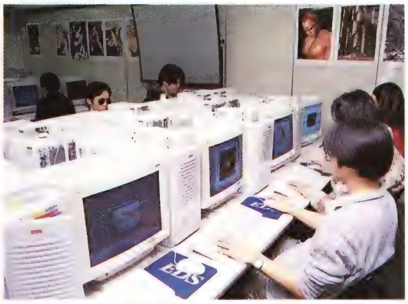
総合学園ヒューマン・アカデミー

●住所●〒169-0075　東京都新宿区高田馬場4－4－2（東京校）
●お問い合せ先●0120－89－1588（フリーダイヤル）
●ホームページ●http://www.the-human.ac.jp/hlc/



総合学園ヒューマンアカデミーは、その名の通りゲーム関連講座以外にも多彩な指導内容を誇る、生涯教育を目的とした総合学園。その中でゲームクリエイター養成講座では、現在PS・SSなどの家庭用ゲーム機において3Dポリゴングラフィックスが多用されている現状を受けて、3D技術の勉強にとくに力を入れている。目指すのは、業界即戦力の育成だ。

あの『ロストワールド』『バイオハザード2』で使用のツールを習得



▲分からないときは先生がマンツーマンで教えてくれる

本学園は6校存在し（東京・仙台・名古屋・大阪・神戸・福岡）、社会人のために夜間部も設立。夜間部には大学に通いながら本学園に通う、いわゆるダブルスクールの学生も多い。デジタルクリエイターを養成する8つの学科の内容は、下部のデータの通りだが、その中でとくに「3DCGアニメーションソフトイマージ（WindosNT）マスターコース（夜間部）」について詳しく取り上げたい。





▲学生作品の中にも、ハイレベルな3DCGは数多くある



「Softimage3D」とは『ロストワールド』などを生み出した3DCG創作ソフト。これに精通していれば需要が高い3DCGの即戦力として業界で活躍できる可能性も高い。本学園はまた「ゲーム企画プロ・デビュー塾」というクリエイター養成講座も設けておりプロ育成に徹底した意気込みを見せる。カプコン、スクウェア、アトラス、SNK他数々の大手メーカー合格実績に期待だ。

「Soft image 3D」を学ぶ

ここまで3Dが学べる環境　驚きと嬉しさで一杯です



▲兄妹で入学した小川光彦さんと多香さん

多香さん「私は事務のお仕事もやってるんですが将来は3DCGの技術を活かせるゲーム会社に就職したいです」

光彦さん「僕は企画志望で、一度大学を卒業した後でここへ入学しました。ここの人達はみんな純粋にプロを目指している。これまでにない新しいエンターテインメントを確立するのが、僕の夢なんです」

いつでも誰でも勉強できる！

社会人、大学生……ダブルスクール可能の夜間部



▲夜間部のニーズは年々上昇してきている

最近は高校→大学→就職というシステムが崩れ、一度就職した後や、あるいは働きながら、中には他の大学・専門学校とかけもちで（ダブルスクール）通う学生も増えてきた。本学園はそのニーズに合わせ、他校にはないくらい大々的に夜間部を充実。ゲームメーカーでバイトしながら通う学生もあり、複数の経験を積んだ有為な人材を育成している。

SCHOOL DATA 講座

総合学園ヒューマン・アカデミー

SOFTIMAGE ACADEMIC PARTNERS PROGRAM
SOFTIMAGE APP 認定校

（夜間部）
- 3DCGアニメーションSoftimage（WindowsNT）マスターコース
- ゲーム企画／プロデビュー塾
- プログラマー養成講座
- CD－ROMクリエイター養成講座
- キャラクターデザイン（Macintosh）講座
- キャラクターデザイン（グラフィックス）講座

（全日制2年／4年）
- ゲームクリエイター専攻
- CGクリエイター専攻

ヒューマン・アカデミーコンピュータカレッジ

- CG・DTPデザイン
- マルチメディアソフト制作者養成
- DTPエキスパート養成
- LW3Dデジタルクリエイター養成
- デジタルアドデザイナー養成
- デジタルムービークリエイター養成

ヒューマンアカデミーコンピュータカレッジは全国80拠点の教育ネットワークを持つ初めての方の就職・転職・資格取得の専門校。現場で本当に必要なクリエイターを養成します。

東京本部校　03（3342）4500
名古屋栄本校　052（262）6455
心斎橋本校　06（263）7373
福岡本校　092（721）9661

制度＆学費

■学費
- 3DCG アニメーション Softimage(WindowsNT)マスターコース（55万円）時間/18:30～21:20
- ゲーム企画プロ・デビュー塾（23万円）時間/18:30～21:20
- プログラマー養成講座（30万円）
- CD-ROM クリエイター講座（25万円）
- キャラクターデザイン(Macintosh)講座（23万円）
- キャラクターデザイン(グラフィックス)講座（23万円）
- ゲームクリエイター専攻（初年度145万円・東京校）
- CG クリエイター専攻（2年次115万円・東京校）

※学費は各校舎によって異なります。詳しくはお問合せください。

■学園ネットワーク／
仙台校（0120-050-459）　名古屋校（052-262-3277）
大阪校（0120-06-8601）　神戸校（0120-4953-38）
福岡校（0120-49-1055）。

■交通／東京校・JR山手線・西武新宿線・地下鉄東西線「高田馬場駅」徒歩1分。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00〜4:00 PM6:30〜9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30〜21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASIC ゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

速報! ゲーム会社内定者続々!!



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 永井康章くん
(株)アトラス内定



ゲームデザイナー養成講座(新聞特別クラス)
全日2年制 矢端賢吾くん
(株)サミー内定



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 藤木 亮くん
(株)セガ・エンタープライゼス内定



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 浅尾祥正くん
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント内定



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 津嘉山あずささん
(株)日本ファルコム内定



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 小池幸徳くん
(株)日本テレネット内定

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!



代々木アニメーション学院制作協力/提供
熱沙の覇王
ガンダーラ
TV放映開始
WOWOW放映中（無料放送時間帯）毎週金曜日 深夜1:00～
本学院の全学科のノウハウを結集
Presents
設置学科
アニメ・映像学部
アニメーター科（2年）
デジタルペイント・アーティスト科（2年）
アニメ監督コース科（2年）
背景美術監督コース科（2年）
アニメAVオペレーター科（2年）
アニメ音響監督コース科（2年）
SFX特撮科（2年）
SFX監督コース科（2年）
ビデオ・ジャーナリスト科（2年）
CG学部
CGアニメ・ゲーム科（2年）
マルチメディア・クリエイター科（1年）
ゲーム・デザイナー科（2年）
ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）
ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
デジタル映像エキスパート科（2年）
芸術学部
声優タレント科（1年）
ミュージカル舞台・演劇科（2年）
ミュージック・アーティスト科（2年）
ライト照明デザイナー科（2年）
メディア芸術総合学科（3年）
出版学部
マンガ・コミックプロ養成科（2年）
エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
ビジュアル・イラスト科（2年）
ヒットメイク・プロデューサー科（1年）
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
YAG
代々木アニメーション学院®
日本映画録音協会員 日本映画照明協会員 日本映画撮影監督協会員 社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員
H11年4月生募集中
入学案内書
無料進呈
熱沙の覇王 ガンダーラ
「あのマクロスを越える超大作」
©1998 ビックウエスト
見学随時
（TELで予約を）
特典
特待生12万円
特育生36万円 支給！
希望者全員 格安専用寮に入寮
就職決定者は卒業後2年間専用寮に居住可
24時間 年中無休ホームドクター制度
優秀な企画・制作に援助金100万円
海外研修（無料実践英会話講座優秀者）
キャリスマップ
ピシャリ
CARISMAP
アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
希望の方は右下記へ（無料）。
1日体験入学（各YAG校で）と学院説明会（全国主要都市）あり、希望の方は下記へ
無料
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-JG-4 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
フリーダイアル 0120-310-042（才能を世に）
FAX 0120-310-595（才能すごくいい）
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・福岡 開催決定！
デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-JG-4 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

資料請求ハガキをドシドシ送ろう！

GAME CREATER

じゅげむ特別編集 3号連続SPECIAL企画

料金受取人払

新宿局承認

1300

差出有効期間
平成12年 4月
29日まで

切手をはらずに
お出しください。

郵便はがき

160-8790
873

東京都新宿区西新宿6-6-2
新宿国際ビルディング5F

総合学園ヒューマン・アカデミー
ヒューマン・アカデミー
コンピュータカレッジ行

裏面のアンケートにお答え下さい。
無料で資料をお送りします。

料金受取人払

芝局承認

773

差出有効期間
平成11年10月
29日まで
切手をはらずに
お出しください

郵便はがき

105-8790
273

東京都港区東新橋2-12-11
電池ビル6F
株式会社リクルート

じゅげむメディア企画課
「6月号スクール特集
資料案内」係行

■ご希望の商品1つに○を付けて下さい

ー抽選で3名の方にプレゼントー

□	セガ　サターン	1名
□	ソニー　プレイステーション	1名
□	NINTENDO 64	1名

●氏名（フリガナ）　●性別　●生年月日 □昭和 □平成　年　月　日生(　)歳

●住所 〒　都道府県

●電話番号（　）　-　●Fax.（　）　-

●職業・学校　番号□　1.小学校　2.中学校　3.高校生　4.大学生　5.浪人生　6.短大生　7.専門学校生　8.会社員　9.フリーター　10.自営業　11.主婦　13.その他

ご協力ありがとうございました

資料請求ハガキをドシドシ送ろう！

GAME CREATER

じゅげむ特別編集 3号連続SPECIAL企画

スクール特集
資料請求ハガキ

■資料請求または入学を希望する学校に◯を付けてください
いくつでも可

- □ 東京ゲームデザイナー学院
- □ 代々木アニメーション学院
- □ 日本ゲームソフト学院
- □ 総合学園ヒューマン・アカデミー

■以下のアンケートにお答えください

Q1 スクールを選ぶ際、あなたが重視するポイントを3つまで選んでください
1.講師　2.設備(環境)　3.料金　4.学科　5.就職率　6.規模
7.ポリシー　8.カリキュラム　9.知名度　10.場所　11.その他(　　　　　　)

Q2 あなたが希望する職種を1つだけ選んでください
1.プロデューサー　2.ゲームデザイナー　3.プランナー　4.グラフィックデザイナー
5.プログラマー　6.サウンドプロデューサー　7.シナリオライター
8.編集者・ゲームライター　9.その他開発職　10.開発以外の仕事

Q3 ゲームスクール入学について
1.すでに決めている　2.1ヵ月以内に決定　3.3ヵ月以内　4.半年以内　5.来年以降

Q4 ゲームスクールについてのご意見をお聞かせください

98じゅげむ6月号

98じゅげむ6月号

フリガナ		生年月日	S　　年　　月　　日
氏名			才　男・女
住所	〒　　-		
TEL		勤務地最寄駅	
(連絡先)		帰宅時間	時頃　定休日
あなたのご職業	1.ビジネスマン　2.公務員　3.ＯＬ 4.技術職　5.デザイン・制作関連　6.主婦 7.学生　8.無職　9.その他(　　　　　)	学生の方は何年生？	1.大学生(　年生)　2.短大(　年生) 3.専門学校(　年生)　4.高校生(　年生) 5.中学生(　年生)　6.その他(　　　)

Q.1興味ある職業は何ですか？

□プログラマー　□3DCGデザイナー　□シナリオライター
□キャラクターデザイナー　□グラフィックデザイナー
□ゲーム企画制作者　□マルチメディアソフト制作者
□その他（　　　　　　　　　　　　）

Q.2下記より興味ある興味ある講座をお選びください。
(一番興味のある講座に1次に興味のある講座に2とご記入下さい)

□ゲームクリエイター　□CGデザイナー
□3DCGアニメーション soft image(Windows NT)マスター
□キャラクターデザイン(Macintosh)　□ゲーム企画 プロデュース塾
□プログラマー養成　□キャラクターデザイン(グラフィックス)
□DTPエキスパート　□CD-ROMクリエイター養成
□CG･DTPデザイン　□マルチメディアソフト制作者養成
□Light Wave 3Dデジタルクリエイター
□デジタルアドデザイナー養成　□デジタルムービークリエイター養成
□コンピュータミュージック

Q.3通学するとしたらどのクラスをご希望ですか。

□平日／昼間　□平日／夜間　□土曜日集中　□日曜日集中

6月～以降に発売のテレビゲーム

COMING SOON!! 先取りゲーム情報局

今月のトピックス
- ダブルキャスト
- エリーのアトリエ
- メリーメント キャリング キャラバン
- b.l.u.e. Legend of water
- 武蔵伝
- ポケットファイター
- 影牢

SCEIが新たな分野の開拓に乗り出した！
本邦初、登山シミュレーションが登場！



蒼天の白き神の座
GREAT PEAK

Jコード088943
●プレイステーション●SCEI●登山シミュレーション●98年7月予定●5800円

SCEIが長期間に渡る構想と制作を経て送り出す力作、それがプレイステーション初となる登山シミュレーションだ。ゲーム概要を平たく言えば、プレイヤーは登山隊の隊長となり、隊員たちを指揮して未踏峰の登頂を目指す、というもの。気になるその内容は、極めて本格的な作りという一言に尽きる。ゲーム的な味付けよりも、過酷でストイックなリアル指向を追求することで、登山特有の圧倒的な達成感を提供してくれるのだ。また、複雑なゲーム性に対して、操作が快適なところに好感が持てる。マルチウィンドウやマウス式など、パソコンを意識した操作環境になっていて、テンポはかなりいい。

ふだんは滅多に挑戦するチャンスなんてない登山、一度はこのゲームで体験してみる？

神の領域カムコロス山脈に挑戦!!

高度8955mに位置するその白き頂は、何人たりとも近づくことさえ許さない、神の領域。ある登山家は、その崇高なる頂を“白き神の座”と呼んだ……。プレイヤーは、カムコロス山脈に位置する、5つの険しい未踏峰に挑戦していく。

プロの登山家も舌を巻く

極限のこだわりで登山を体験せよ！

本物指向を追求しているだけあって、このゲームのこだわりには目を見張る。計画を立てることから隊員への細かな指示まで、プレイヤーの使命は山ほど用意されているのだ。その中からほんの1部を例に、キメ細かいこだわりを見てみよう。

事前の綿密な計画立て

登山隊隊長であるプレイヤーの仕事は、まず新規隊員を募集することから始まる。そして、いくつかの部隊を編成したら、いよいよ登山計画を練っていく。ここからが手強く、まず隊員1人1人の能力を完璧に把握することが第1歩となる。そして、食料や登山セット、テントなどの装備品を限られた予算内で購入。部隊の総合能力に応じて、バランスよく振り分けなければならない。そのバランスが悪かったり、偏った装備ばかりしていると、いざ実戦になって泣きを見ることになってしまう。常に命懸けの危険な登山だからこそ、事前の計画を綿密に立てることが重要になるのだ。





⬆専門用具のオンパレード。だけど、いつでも呼び出せる用語集機能がついているぞ

臨機応変なルート探索

実際に登山を行う上で、最も基本かつ重要な要素がルートの探索だ。大まかな流れとしては、ルート探査、ルート確定、ルート工作、キャンプ設営の順に指示を与えていく。簡単に言えば、登りやすそうなルートを探し、見つかったらそのルートにテントが設置できるよう山肌を工作すればいい。コツさえつかんでしまえばそんなに苦労はしないが、問題はどの部隊にどの作業を託すかということ。ここに隊長として状況を見極める醍醐味があり、一番の腕の見せ場なのだ。最初は思いどおりにいかなくても、1度や2度の失敗ではめげないのがいい隊長というもの。



⬆ルートさえ確保すれば、もうこっちのもの

➡頼りになる部隊を有効に活用し、どんどん働いてもらおう

予期せぬアクシデント

現実同様、隊員たちには急な事故が頻繁に降りかかる。高度障害を起こしたり、やる気を喪失したり、その内容はさまざまだ。迅速かつ冷静な判断で、かわいい隊員のピンチを救え！



⬆突然、隊員が滑落のアクシデントに！　さあ、こんなときキミならどうする？



話題の「やるドラ」シリーズは全編フルアニメ・フルボイスの新機軸

SCEI
ソニー・コンピュータエンタテインメント

SCEIがフルアニメ＆フルボイスのアドベンチャーシリーズを発表！その名はプレイヤー自身が参加するドラマ、通称『やるドラ』！

突然の同居人になった彼女の正体は……？
ダブルキャスト

DATA	●PS●SCEI●アドベンチャー・やるドラ●98年6月25日発売●4800円
Jコード090018	

『やるドラ』シリーズの記念すべき第1弾は、サスペンス仕立てのストーリー。大学生の主人公はひょんなことから記憶喪失の少女と出会い、同居することになる。そんなある日、主人公が所属する映研は映画の制作を始め、彼女はそのヒロインに抜擢される。しかしロケで訪れた墓地で、彼女と同姓同名の墓石を見つけたことから物語は急転。彼女は何者かに狙われる……。というのが大まかな流れ。少しずつサスペンス色が濃くなっていくので、話にグイグイ引き込まれること間違いなしだ。なおキャラクターデザインは、『機動戦艦ナデシコ』の後藤圭二氏が担当している。

物語の鍵を握る謎多きキャラクターたち



➡本編のヒロイン。明るい性格だが、名前以外の記憶をすべて失っている(声：平松晶子)



⬆映研所属。かなりのプレイボーイで、美月にもモーションをかける(声：置鮎龍太郎)



⬅映研の部長。少々強引な性格。美月に関して何か知っている感じ(声：水谷優子)

プレイヤーの選択で展開が変わってくる

ゲーム中では、随所に選択肢が出現。そこでどれを選ぶかによって、物語の展開やエンディングが変化する仕組みになっている。シナリオにボリュームがあるうえ何度でも遊べるので、とてもお得だ。



⬆最初は、自分の気持ちにいちばん近い選択肢を選ぶのがベスト!?

『やるドラ』シリーズ第2、第3、第4弾も順次発売!!

嘘から始まったラヴ・ストーリー
雪割りの花

DATA	●PS●やるドラ
●98年11月発売予定●価格未定	
Jコード090042	

憧れの人が事故に遭い、記憶を失った。彼女は「ぼく」のことを、死んだ婚約者と思い込む……。複雑な思いが交錯するラブストーリー。



⬆嘘を重ねるうちに、彼女は「ぼく」に心を寄せるのだろうか

異国の少女との危険な出会い
サンパギータ

DATA	●PS●やるドラ
●98年10月発売予定●価格未定	
Jコード090034	

冷たい雨の降りしきる夜に出会った異国の少女、マリア。主人公は彼女に惹かれていくが……。アクションもたっぷりのバイオレンスドラマ。



⬆キャラクターデザインは、『攻殻機動隊』などで有名な士郎正宗氏

ふたり女性に心揺れて…
季節を抱きしめて

DATA	●PS●やるドラ
●98年7月発売予定●価格未定	
Jコード090026	

主人公とそのガールフレンドはある日、桜の木の下で倒れている少女を見つける。2人の女性に心揺れる主人公の姿を描いた恋愛ドラマ。



⬆春は出会いと別れの季節。主人公が選ぶのは、どちらの女性？

ガスト 新作5タイトルを一挙に発表！ 人気作品の続編からオリジナルまで多彩

常に新しいスタイルの作品を送り出しているガストが、新作5タイトルを発表！ 今度はどんな驚きを与えてくれるのだろうか!?

テーブルトークRPG風の味付けに期待
黒い瞳のノア ～Cielgris Fantasm～

DATA	●PS●ロールプレイング●98年秋発売予定
●価格未定	Jコード080489

偶然にも魔神の封印を解いてしまい、恋人を石に変えられてしまった少女ノアの冒険を描く、ファンタジー調のオリジナルRPG。目的は恋人を元に戻すことだが、そこに至るまでの過程はさまざま。時には旅の資金を稼ぐために、目的とは関係のない仕事もこなしたりする。つまり、プレイヤーごとに違った物語ができ上がるわけだ。イベントが多く、自由度も高いということで、テーブルトークRPGのような感覚で楽しめる作品になりそうだ。



ノア
➡ノアを演じるのは『マリーのアトリエ』でシア役だった大沢つむぎさん

ディスティーン
⬅ノアの幼なじみ。竹を割ったような性格の持ち主。14歳

『マリーのアトリエ』に待望の続編が登場！
エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～

DATA	●PS●ロールプレイング●98年秋予定
●価格未定	Jコード080471

依頼されたアイテムを作成するというスタイルが受け、大ヒットした『マリーのアトリエ』。その第2弾がついに発売決定！ 今回の主人公は、前作にも登場したエリー。基本システムは継承されるようだが、育成に関する新要素も盛り込まれるとのことだ。



エリー
➡今回の主人公。果たして、マリーを超える錬金術士になれるか!?



アイゼル
➡新キャラクターの1人。容貌から想像するとライバルか!?

サターン版にあったイベントを追加！
マリーのアトリエplus ～ザールブルグの錬金術士～

DATA	●PS●ロールプレイング	
●98年6月4日発売予定●3800円		Jコード091103

プレイステーションでのヒットを受け、サターンに移植された『マリーのアトリエ』が、再びプレイステーションに帰ってきた。追加イベントが盛り込まれたサターン版を再移植しているうえ、値段もオリジナルよりグンとお手ごろに。未プレイの人は今がお買得！



⬆➡知識を積み、材料を入手してさまざまなアイテムを作り出せ！

アクション要素たっぷりのアドベンチャー
ロビン・ロイドの冒険(仮)

DATA	●PS●アドベンチャー●発売日未定
●価格未定	Jコード080497

ポリゴンで構成された3Dフィールドを冒険する、アクション&アドベンチャー。私立探偵のロビンとなって、数々の難事件を解決しよう！



⬆ロビンはロンドンの私立探偵。ノリは、『名探偵ホームズ』!?

ときめいた瞬間、手元も震える!?
「BOYS BE… 2nd Season」(仮)

DATA	●PS●新感覚恋愛シミュレーション●98年秋発売予定
●5800円	Jコード091111

週刊少年マガジンに連載されている、同名マンガのゲーム化。女の子はイタバシ氏の描き下ろしだ。今回の詳しいシステムはまだ不明だが、デュアルショック対応ということで振動を利用した演出が楽しめそう。なおこのタイトルはガストと講談社の共同製作作品であり、発売は講談社からとなる。



南館菜穂
⬆声優になる夢を持つ女の子。明るいけど、少々おっちょこちょい

Jコード090263

PlayStation

メリーメント・キャラング・キャラバン

●イマディオ●シミュレーション●98年夏予定●5800円

初登場

交易&育成を両立させろ！　新機軸のシミュレーション登場!!

キャラクター人気に頼らない、内容の濃いゲームを発表し続けてきたイマディオから完全オリジナル作が颯爽と登場！　システム的に目新しい試みが盛り込まれたこのゲームのアウトラインを、さっそくお伝えしていこう!!



ゲームの舞台は、まだ歴史の浅い植民星。プレイヤーは交易商人となって自らのキャラバン(商隊)を発展させつつ、4人の娘たちを独力で育てていく。この『メリーメント・キャラング・キャラバン』は、これら交易と育成の2要素を盛り込んだ、今までにないタイプのシミュレーションだ。

ゲームの目的は、惑星最強のキャラバンを作ることと、娘たちの幸せを築くこと。その達成には、他のキャラバンとの熾烈な競争や、年ごろの娘とのコミュニケーションなど、山積みになった難題をクリアしていかねばならないのだ。斬新なプレイ感覚を味わえそうなこの1作。続報を期待して待て！



元惑星最大キャラバンのリーダー
ディケンズ・スタフォード

生計を立てる交易と娘の育成の2つを並列でこなすのだ!!

交易と育成はどちらもおろそかにできない要素。だが片方を重視しすぎると、他方がおろそかになってしまう。この2つをバランスよくこなさねばならないのだ！

① 生活の糧を交易で得る！



キャラバンの主活動である、交易や物品輸送による報酬で生活資金を稼いでいく。資金がなくなって赤字になると、信用を失って様々な障害が出てくるぞ！

⬅依頼を受けるには他のキャラバンと競り合って委託を受けねばならない

② 4人娘とコミュニケーション

基本的には娘の行動に直接的な指示は出せない。彼女たちがとる行動を見守りつつ、その行動について話し合うことで、間接的に育成していくのだ。娘がどんな男性を恋愛相手に選ぶかが、娘の幸せを左右する重要な要素になってくる……!?





⬆➡娘とはコミュニケーション画面で対話する。受け答えがうまくいったかどうかによって、父親に対する親睦度も変化していくのだ

厳しいフロンティア的世界で4人の娘を育てていこう！

プレイヤーである主人公は、妻の死によって、残された娘を1人で育てることになってしまう……。4人4様の娘たちに、人生の指針を示していくのだ！



もの静かで知的な長女
クレア
経理と情報能力に優れており、父の秘書的役割を担う。母の死後、妹たちの母親がわりになろうと努力を続けている

活発で爽やかな次女
ジャネット
抜群の戦闘能力を持ち、他のキャラバンとの戦いでも最前線で戦う。一見がさつだが、父に対しての気遣いはひと一倍強い

いつもマイペースな三女
ベッキー
機械知識が豊富でマシン整備を一手に引き受ける。おっとりした性格が裏目に出て、家族に心配をかけることもしばしば

勝ち気でナマイキ?な四女
コニー
容貌からは想像できないほどキツい性格で、しばしば過激な行動にでる。生意気な口調だが、それも彼女流の愛情表現である

Jコード090743

PlayStation

b.l.u.e. Legend of water

●ハドソン●海洋アドベンチャー●98年夏予定●未定

イルカと一緒に海中を泳ぐ浮遊感あふれるプレイと映像美の快楽を予感！



大御所ハドソンが放つ新作は、ミステリアスな遺跡を泳いで探検する海洋アドベンチャー。今回はその美しいゲーム画面とシステムの概要、そして主人公をはじめとする幾人かのキャラクターが明らかになった！

昨年『ブラッディロア』でプレイステーション参入を果たした実力派ソフト会社ハドソンが、この夏に放つ新作を発表した。そのジャンルは海洋アドベンチャー。プレイヤーは、海中遊泳する主人公を操作して、イルカと共に謎解きをしながら、沈没船や海底遺跡などを冒険していく。今回到着した画面を見ても分かるように、主人公を始め海中のさまざまな景色もフルポリゴン。全方位に動きながら、さまざまな仕掛けやトラップなどをクリアしていく。また昨今のゲームに目立つ、流血過多な戦闘はなく、仕掛けやアイテムを駆使した駆け引きで敵と闘う。物語は5章構成で、各章のイベントの消化の仕方により5種類のエンディングを見ることができる。



ハルベルト

⬅主人公マイアの父で海洋調査基地ノーザンクロスのリーダーで、海洋考古学者。性格は責任感が強く、真面目で頑固だが信頼できる人らしい

発見！



➡前方に見えるのは沈没船らしい。それより気になるのは水中にすっきり伸びたマイアの健康的な脚線美？



➡海中でゆったり泳ぐマンボウに遭遇する。海中散歩的な楽しみ方もできそうだ



⬅マイアを遺跡に誘う夢の謎、その答えはすべて海中にある。表情の見える会話シーンも良好だ



マイア

➡主人公で、17歳のアメリカ人少女。明るく優しい娘だが、好奇心が強いのがたまに傷!? ちなみに声優には大人気の宮村優子を起用する！



ルカ

⬆下記のシステムによって、マイアをサポートしてくれるイルカ君。イルカが賢いのは知ってのとおり。このルカも、鳴き声や仕草でコミュニケートする

遭遇！



⬆オープニングムービーから、気持ちよさそうに泳ぐイルカ君をフォーカス！

STORY

主人公のマイアは、夏休みを利用して父親がリーダーを務める新国際連合の基地に遊びに来ていた。この基地はムー王朝の神殿と思われる海中の遺跡調査をしている。マイアはひょんなことからイルカのルカと友達になり、神秘と罠に満ちた海中の遺跡の謎に挑戦することになるのだった。

パートナーキャラクターシステム

このゲームではプレイヤーが操作するのはマイアだけ。しかしその他にもイルカなどオペレーションキャラと呼ばれる仲間を持つことができる。彼らは探索・協力・誘導・待機の行動をあらかじめ設定することで、主人公をサポートしてくれるのだ。

初登場

Jコード088196

Play Station

Breave Fencer 武蔵伝

●スクウェア●アクション・RPG●98年夏発売予定●価格未定

続報

この夏発売予定の期待作、『武蔵伝』のゲームショウ版をレポート

春に開催された東京ゲームショウ'98で『武蔵伝』のゲームショウバージョンが公開された。以前に紹介した画面よりもぐっときれいになったグラフィック、そしてイベントシーンでは声優さんによるアフレコの声が楽しめたのだ。



ゲームショウは長蛇の列

ゲームショウ当日のスクウェアブースは長蛇の列。その目当ての多くはこの『武蔵伝』だった。ゲームショウ当日は『武蔵伝』の初級、中級、上級の3つのモードが楽しめる「ゲームショウ版」をテストプレイすることが出来たのだから、それも頷ける。ここでは、簡単にその3つのモードを紹介おさらいしよう。



➡大盛況の東京ゲームショウ。キミは『武蔵伝～東京ゲームショウバージョン』を楽しめたか？

テクニックが試された 上級モード

テクニカルな難所が続き、歯ごたえ満点の謎解きを楽しむことが出来たのが上級モード。基本アクション、ゲット・イン技と頭を駆使しなければクリアは難しいステージだった。ちなみにあくまでもこれは、ゲームショウ版。発売されるまでには3つのモード全ての楽しみが一つになって、さらにパワーアップされるはず。期待して待て。



⬅最期に頭も使う上級モードのタイトル画面。すっかりおなじみのボウリングも楽しめたのだ



➡もはやムサシと言えばボウリング。立ち位置とボールをリリースするタイミングが全て。目指せストライク！



⬅二本の剣をピックのように突き刺して壁を這い昇るムサシ。上には巨大なボールが転がっているのだが…



➡炎を吐いてくる謎の敵。移動はしないものの的確に武蔵を追いつめてくる。なんとか破壊して先に進みたい…

いきなりボス戦が楽しめる 初級モード

いきなりボス・スチームナイトと一戦交えることが出来る太っ腹なステージ。声優さんが熱演したイベントシーンを堪能することもできた。ちなみに声優陣は松本梨香さん、小桜エツ子さん、千葉繁さんなどの豪華な顔ぶれ。簡単操作で派手なアクションが楽しめたぞ。



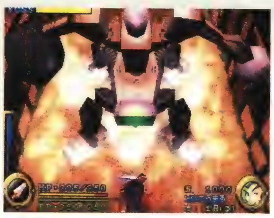
➡初級モードのタイトル画面だ。奥に見える巨大なロボがこのステージのボス、スチームナイトなのである



⬅最初はいきなり転がってくる巨大石像から逃げることになる。その画面とアクションはまるでレイ○ース？



➡逃げのびた先にいるのは巨大な敵・スチームナイトだ。右手の鉄球が痛そうだし、大きさはムサシの何倍もあるのだが…



⬅このスチームナイトを倒せば初級モードクリア。しかし、敵はさすがにしぶとく、戦場は宮殿から町中へ移動していく

ゲット・インシステムを楽しむ 中級モード

様々な敵が登場し、その分話題の「ゲット・インシステム」を楽しむことが出来たのが、この中級ステージ。ゲット・インを駆使して様々なトラップをクリアし敵を倒していくことが出来た。ちなみにこのモードでゲット・インできた技は全部で5種類もあったのだ。実は、グラフィックも全て書き直されてよりきれいになっている。



➡ゲット・インが楽しめる中級モードのタイトル画面。どうやら山登りをしていくことになりそうだ



⬇転々とした足場を移動して対岸を目指すムサシ。このクリスタル状の物体はいったい何？気になるところだ



⬆周囲を囲まれてしまったムサシは、このピンチを得意のレイガンド回転切りで脱出するのだった…



⬅さっそくゲットイン。この光の柱は何？ちなみに後ろの川のグラフィックにも注目しておくのが通である

そして……



⬆各モードをクリアするとこの画面が！1998年夏発売予定！　期待して待ちたいが待ちきれない？

COMING SOON!!

ここらへんが 並のゲームと違うぜ！

ショップで装飾を施せ！

レースに勝つと、ポイントが溜まっていく。ショップでは、そのポイントを使ってペイントや装飾を施すことが可能だ。装飾が施せる場所は、荷台の側面や後部など非常に多いので、徐々にデコトラを完成させていく感じになる。なお、ペイントなどのデザイン監修は、その業界では有名な'関口　操'氏が担当。



➡ペイント柄や装飾の種類は数多い。個性的なデコトラを作れ！

車線変更するだけ！

操作は割りとシンプルで、基本は車線変更するだけ。常にアクセル全開で走ることができるので、スピード感はバツグンだ。ただし一般車両を避けたり、ライバルに抜かれないように幅寄せしながら運転することを忘れないように。ちなみに車線変更するとき、ちゃんとウインカーを出しているのがポイント。



➡デコトラ同士が巨体をぶつけ合い、高速道路でシノギを削る！

Jコード090603

PlayStation

爆走！デコトラ伝説

●ヒューマン●本格アートトラック3Dレース●98年6月25日予定●5800円

初登場

前代未聞。トラック野郎たちのレースバトル

車両にド派手なペイントや装飾を施したトラック、通称「デコトラ」を題材にした異色のレースゲームが登場。今回到着したロムをプレイしてみたが、その感触も一風変わっている。

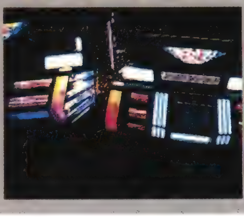
普通のレースバトルといえば峠道で走り屋と対決、稼いだお金でパーツを買っていくというのが相場だが、本作では違う。荷物を目的地に運ぶ道中で全国のトラック野郎たちと戦い、稼いだお金で車両にペイントや装飾を施していくのだ。さらにBGMは演歌！　しかも備えつけのラジオから流れているかのような演出の徹底ぶり。とにかくインパクトが強烈なので、この手の作品が好きな人ならハマりそうだ。



⬆演歌を聴きながら高速道路を爆走！　今も昔も、これがトラック野郎の生きる道!?

何だか『トラック野郎』風なオープニング

オープニングムービーのテイストは、社名のバックに富士山があるあたりからして、映画「トラック野郎」風。見ているだけで、アツいものがこみ上げてきそうな感じだ。









Jコード089991

PlayStation

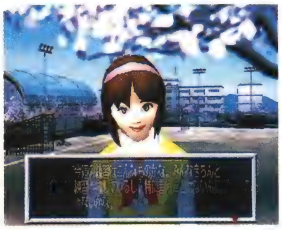
'98甲子園

●魔法●スポーツ&シミュレーション●98年6月18日●5800円

初登場

母校の野球部を甲子園に出場させよう！

高校野球シミュレーション「甲子園」シリーズの最新作がプレイステーションに登場。今回はロムが到着、さっそくプレイしてみた。前作より球児育成、野球部運営シミュレーションとしての色合いが強く押し出されている。全国の4129の高校が登録されている他、最初にプレイヤーの分身となる選手を設定することができる。そして、トスバッティングなどの練習メニューをこなし、能力をアップさせていくというスタイルを採用している。育てた選手は紅白戦にピックアップし、チームの仕上がりは練習試合で確認していきながら公式戦に臨む、というのが大まかな流れ。甲子園大会では、古谷徹、加藤精三の実況・解説が試合を熱く盛り上げてくれる。



⬆スケジュール管理などは、マネージャーが仕切ってくれる



⬆練習メニューで好成績を残せば、選手の能力もグンと伸びる

感情移入度をアップさせるツールが満載！

今回は、感情移入度をアップさせるツールが数多く用意されている。

高校名作成

マンガなどに登場する高校でプレイしたい、というときなどに役立ちそうなツール。校名の呼び方やイントネーションを設定すると、ウグイス嬢がコールしてくれるのが嬉しい。



⬆漢字の数が非常に多いので、難しい字の高校名にも対応できる

フォーム作成

投手の投球フォームをエディットするツール。オーバースローなど基本的な投法を選択できる他、モーションをいじって自分オリジナルのユニークな投法を編み出すことも可能だ。



⬆投手の基本投法は4種類だが、自分だけのモーションを作ることも可能

校旗作成

母校の校旗をエディットできるツール。既存のものを手直ししたり、新規の校旗を作成することができる。ちなみに甲子園に出場すると、スタンドで校旗の人文字が作られるという特典がある。



⬆ドット打ち込み作業なので、本腰を入れると時間がかかるかも

校歌作成

このツールでは、自分でオリジナルの校歌を作成できる。譜面に音符を入力、歌詞をつけていく。また曲調も設定可能で、ロックやポップス風の校歌に仕上げることもできる。



⬆母校の校歌を現代風にアレンジしてみるのも楽しい

GAME BOY

いつでも！にゃんとワンダフル

●バンプレスト●育成シミュレーション●98年8月予定●3980円

初登場

Jコード090654

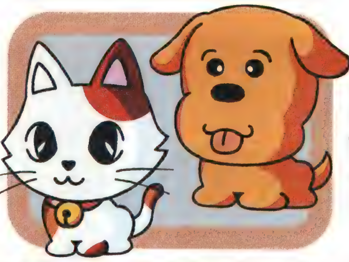
犬・猫ファン注目！ いつでもペットを育成だ!!

プレイステーションでリリースされ人気を得た、ペット育成シミュレーション『にゃんとワンダフル』が、グレードアップしてゲームボーイで登場だ。育てるのが犬や猫というのは変わらないが、ゲーム画面は2Dタイプにかわいくディフォルメされた。さらにはゲームボーイならではの性能も生かされており、通信ケーブルを介して育てたペット同士を競走させたり、ブリードさせて子供を作るなんてことも可能なのだ。

携帯型のペット育成ゲームのファンには、チェックしておくべき1作となりそうだ。



➡育てる犬や猫はけっこう表情豊かで、感情移入しやすい



時計機能内蔵で リアルタイムで育成できる！

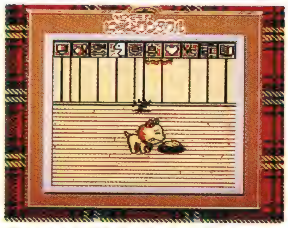
本作はゲームソフトに時計を搭載しており、本体の電源を切っているときでもペットはすくすく成長していく。常にペットたちの行動を見守っていなければならず、結構手間はかかるが、健やかに育つ姿を見ればその手間も惜しくないはず。

掃除



⬆食べたら出す、これがあたりまえ。キチンとフンの掃除をしないと……

食事



⬆もちろんエサもやらなきゃダメ。忘れているとうまく育っていかないぞ

遊び



⬆ボールを転がして追いかけさせたりして、ご機嫌を取ろう

犬・猫合わせて6種類 どれを育てようか？

育てられる犬や猫の種類は全部で6種類あって、好きな種類から選んで始められるのだ。もちろん育っていけば外見も成長していく。どんな姿に成長するのか楽しみだネ！





⬆ちょっとずつ外見が異なるのだ。4匹のペットを並行して飼うことも可能



Play Station

夜想曲

●パックインソフト●サウンドノベル●98年6月予定●5800円予定

続報!!

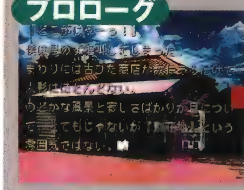
Jコード077429

見る、聞く＋触感で恐怖体験！

赤川次郎サウンドノベルシリーズ第2弾の今作。今回体験版のプレイにより、徐々にその全貌が明らかになってきた。システムは、いままでのサウンドノベルと変わらず、操作は至って単純。物語は、主人公の住み込む「図書館を擁する洋館」を舞台に、そこで出会った1冊の本をめぐって進んでいく。時折現れる選択肢を慎重に選んでいくのは従来通り。また、主人公の性別選択によるストーリーの変化や、登場人物の確認システムなど、細かな気配りが嬉しい。デュアルショックの振動も絶妙なタイミングでくるので、好きな人は要チェックの1本だ。

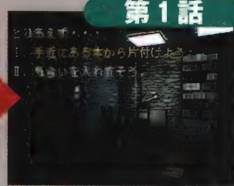
ストーリーの流れ

プロローグ



⬆夏休み、恋人と電車に乗って来た田舎町。どうも寂しい

第1話



⬆主人公は1人で、図書館の本を整理するバイトに励む

本を発見



⬆とある本が目に留まった。すると呼び鈴の音が？



⬆見知らぬ女の人が尋ねてきた。雲行きが怪しくなってきたぞ

手がかりを求め舞台はめまぐるしく移動！

本の発見から始まって、主人公は好奇心旺盛な恋人とともに、本に隠された謎を追っていく。その舞台は洋館周辺をはじめ、電車に乗っての遠出もあるのだ。



⬅洋館の近くにある喫茶店。シックな雰囲気が主人公も気に入っている



⬆第1話のキーポイント。ここでは本の持ち主を知る人物が登場



➡聞き込みの途中では、こんな店にも立ち寄る。いかにも田舎の街角といった感じ



デュアルショック効果大!!

サウンドノベルでデュアルショックの振動が与える効果。これが予想以上の恐怖なのだ。話の途中にいきなりブルッ。他ジャンルのゲームと違って震える部分が分からないだけに、驚きもハンパじゃない。心臓の弱い人にはちょっとキビシイかも？

Jコード076562

PlayStation

ときめきの放課後 ～ねっ☆クイズしよ♡～

●コナミ●ドラマティッククイズ●98年7月16日●価格未定

続報!!

『ときメモ』の番外編とも言うべき新作登場

元祖恋愛シミュレーションとも言うべき『ときめきメモリアル』の番外編とも言える新作が発表された。ゲームの舞台と時間はもちろん、きらめき高校の3年間。おなじみの女の子たちとの出会いを楽しむ事ができる。しかし本家と違ってこちらはクイズゲーム。女の子と協力してクイズに答えることでパラメータがアップ。プレイヤーの実力がためされると言っていいこのシステム、それだけに彼女たちを身近に感じられるかも。

新イベント＆ミニゲーム満載！



⬅もちろん新イベントも満載。シリーズおなじみのミニゲームも健在らしい！

こんな所に新たなトキメキ！

全キャラクター書き下ろし！



➡全キャラクターすべて書き下ろし。その総原画数は300枚以上！



クイズに答えてLOVEゲット！

プレイヤーの実力で彼女をときめかせろ！

クイズが女の子と仲良くなるための手段というのは前述の通り。しかし単に答えるだけでは女の子はときめいてくれないみたい。パートナーに合わせるというのが大事かも。

ジャンルとパートナーの決定

クイズは完全ランダムというわけではなく、自分で出題範囲を選ぶ事ができる。また、このとき、一緒にクイズに答える女の子を決める。どうやら女の子には興味のある分野があるようだ。しかし、これがシステムにどう結び付くかは続報待ち。





2人で協力

真剣勝負!!

クイズは自分で答えても、女の子に答えてもらってもOK。女の子によっては、頼ってばかりでは「頼りない人」と思われたり、逆に「自分を信じてくれる人」なんて思ってくれるかも。そのあたりの駆け引きや、出題ジャンルの選択が、これまでの『ときめきメモリアル』とはまったく違ったゲーム性を演出してくれそうだ。



Jコード080322 Jコード080314

PlayStation SATRUN

エーベルージュ スペシャル

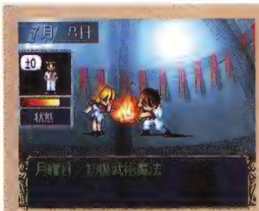
●タカラ●恋愛育成シミュレーション●98年6月予定●5800円

初登場

物語性がグッと濃縮されて帰ってきた！

少年期編と思春期編の2部構成が特徴的な、恋愛育成シミュレーション『エーベルージュ』。パソコンで現在発売中のリニューアル版が、6月にサターン、プレイステーションで登場する。ゲーム自体は前作とほぼ同内容で、メインキャラクターや世界設定は前作のものを継承。魔法学園で主人公を育成し、世界の危機を救うことが目的だ。それと同時に、同級生の女の子たちと恋愛を楽しんでいく。

前作との大きな違いは、ストーリーが思春期編だけに絞られていること。プレイ期間は短くなった分、シナリオが若干修正され、より物語性を重視した内容に生まれ変わったのだ。それに伴って新規イベントやグラフィックが追加されているので、前作のファンは要チェック！



⬆非常にテンポのいいプレイが可能で、このお手軽感が持ち味

ゲームの基本はスケジュール組立

前作同様、1週間ごとに主人公の勉強メニューを設定することがプレイヤーの役割。メニューはいろいろあるが、思ったとおりに育ってくれるので、育成自体は気軽な感覚でこなせる。

前作をやったからもういいや、なんて思っちゃダメ

さらに楽しめる 2大要素をチェック

この『スペシャル』は確かに前作のリニューアル版という位置づけだが、単なるマイナーチェンジにとどまっていない。前作を遊び尽くした人のためにも、十分なお楽しみとなる2大要素が新たに用意されている。

CHECK 1 恋愛の要素を重視

前作の恋愛部分は比較的アッサリしたものだったが、今作では恋愛部分に力を入れている。プレイヤーからデートに誘ったり、誕生日には女の子たちにプレゼントを贈ることが可能になった。



➡相手の好みに応じてデートスポットを選択するなど、結構頭を悩ませる



⬅女の子との会話では選択肢のオンパレードで、恋愛の駆け引きが一層本格的に

CHECK 2 濃密な新規イベントを多数追加

前作で謎のまま終わった伝承や遺跡のイベント、新たなデートイベントなどをふんだんに用意。さらに、前作のセーブデータを使用するとスペシャルイベントが!?



➡ノイシュとのイベントも増えて嬉しい限り



お色気度もアップ



⬆パソコン版にはないお色気シーンもたっぷりあるぞ

Jコード078603

Play Station

ポケットファイター

●カプコン●はちゃめちゃバトル●98年6月11日●5800円予定

初登場

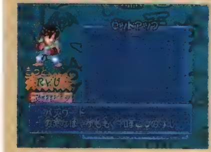
コミカル格闘早くも登場。新モードもあり！

2頭身にディフォルメされたカプコンの人気キャラクターたちが戦い合う！ 昨年アーケードでリリースされた、人気の対戦格闘が早くも移植。システムは簡単で見た目もコミカル。その取っ付きやすさが最大の特徴だ。また、ボタンを順番に押していくことで、次々に技が変化して連携攻撃になる「フラッシュコンボ」も見どころの1つ。これを出している最中はキャラクターのコスチュームが次々に変化していくのだが、これがなんとも愉快なのだ。

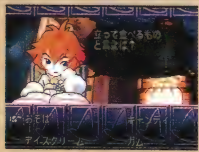
プレイステーション版だけのオリジナル！

自分だけのオリジナルキャラクターを作ろう！

このプレイステーション版には、自分だけのキャラクターを作成できる「つくってふぁいたー」という新モードが搭載！ アーケードにはなかった極悪技も楽しめるらしい!?



⬆基本は既存のキャラクターだが能力や技がまったく異なってくる



⬆性格判断に答えていくことでキャラクターが作成されるていくのだ

カプコンの人気者たちが、2頭身になって大暴れ!!

登場キャラクターは、最近のカプコンの人気ゲームを中心とした10人。人気が高いキャラクターがずらり揃っているのだ。アーケードで隠しキャラクターだった彼らもいるのかな……!?

『ストリートファイターZERO』シリーズより…



⬆格闘ひと筋の求道者・リュウもやはり参戦。使いやすさはあいかわらず



⬅戦う女子高生・さくらもしっかり登場。傘を攻撃に使っちゃうのだ!?

『ウォーザード』より…



➡ちょっぴり大人っぽい魔女タバサ。リーチが長くてなかなか強い

『ストリートファイターIII』より…



➡現代ニンジャのいぶき。空中から変則的に攻めるのが得意技

『ヴァンパイア』シリーズより…



⬆ひと一倍元気なキョンシー、レイレイ。トリッキーな技で撹乱できるぞ



➡セクシーさナンバーワンのモリガンも登場。リリスの技も使っちゃう

Jコード073083

Play Station

東京魔人学園剣風帖

●アスミック●アドベンチャー●98年6月18日●5800円

続報!!

怪奇・伝奇アドベンチャー登場だ！

以前、本誌でも紹介、長らく続報が到着していなかった『東京魔人学園剣風帖』。その続報がついに到着、ストーリーとキャラクターの紹介ができるようになった。

ストーリーは、東京を支配せんとする、魑魅魍魎を操る闇の勢力に、不思議な能力を秘めている主人公たちが立ち向かっていくという、さながら、菊地秀行氏か夢枕獏氏の怪奇・伝奇小説を彷彿とさせる内容だ。

また、主人公を取り巻く同級生や先生たちにどう接するかで主人公や仲間のパラメータが微妙に変わってくるという、特徴あるシステムを採用しており、プレイヤーは学園生活も満喫できるつくりになっているぞ。



⬆実写とイラストの合成画面は、違和感なく溶け込んでいて好印象

学園生活を共におくる友だ！

高校生活を送っていく上で、友人は絶対に切っても切れない大切な存在。そんな、主人公の大事な友人たちをここで一気に紹介しよう！



蓬莱寺京一

剣道部主将。勉強の成績は最悪だが、明るく積極的で、転校初日の主人公とすぐに親友に。





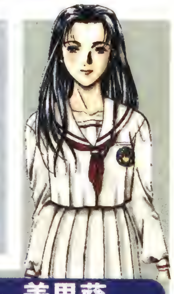
醍醐雄一

京一の親友。レスリング部主将にして、学校の総番長的存在。「漢」という言葉がよく似合う存在だ。



桜井小蒔

弓道部部長。明るくサッパリしたボーイッシュな性格の持ち主で、美里の親友でもある。



美里葵

生徒会長でクラスの学級委員。一見大人しそうだが、内には不思議な力を秘めている。



➡仲間を守るために不思議な力を発揮

敵は魑魅魍魎



⬆敵は妖術を用いて東京を支配せんとする、闇の力を持った存在だ

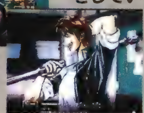
自分の気持ちを出せ！

このゲームでもっとも特徴的なのが『感情移入システム』。これは、ストーリー中で会話をしていると、感情を表す選択肢が示され、プレイヤーは喜怒哀楽など8つの感情の中から選んでいく。しかも選んだ感情次第で、自分への感情や人間関係も変化していくのだ！

⬇女性が相手だと、好みの差というものが出てしまうかも……







⬆➡仲のいい友人には、できるだけ友好的に接していこう

COMING SOON!!

Jコード088528

PlayStation

スペクトラルフォース2

●アイデアファクトリー●シミュレーション●98年夏予定●5800円

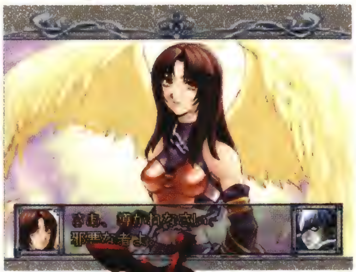
初登場

壮大なファンタジー大河ドラマ続編登場！

昨年10月に発売され、多くのファンの心をつかんだファンタジー世界を舞台にした歴史シミュレーションが早くも続編発売を発表した。

ゲーム内容を簡単に説明しよう。プレイヤーは、舞台となるネバーランドと呼ばれるファンタジー世界で、エルフや魔族、人間の王となって交渉や戦争を繰り返し覇権を争っていく。総勢200人にのぼるキャラクター達が敵や仲間として登場する壮大な異世界の歴史を動かす楽しみが特徴だ。今回は、前作の世界観を基にして新たなシナリオとイベント、キャラクターを追加。前作では明かされなかった主要キャラクターの過去などが明らかになるようなのでファンは目が放せない。

システム面も「使いやすさ」を追求した改良が加えられている。戦闘の演出は従来の2D主体から、3Dキャラクターに変化した。またアニメーションなどの演出も増加しているぞ。

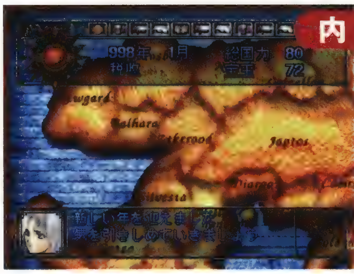


➡戦闘前にドラマチックなキャラクター同士のセリフの応酬が…

ネバーランドの覇権を手に入れろ！

覇権を手にするためプレイヤーがしなければならないことは、大きく分けて2つ。内政と戦闘だ。このゲームでは月単位で時間が進行し、1月は税収3月は戦闘というように1年の初めにやることが決まっているので、初心者でも迷わない。戦闘は武将による5人対5人の勝ち抜き戦に加えて、1000人の兵士による大迫力のものもある。

内政



⬅やることとは決まっているが細かい指示が必要で奥が深い



⬇数百という敵を吹き飛ばす武将の必殺技は迫力満点だ！

必殺



1000 vs 1000のド迫力戦闘！

攻城



⬆前作にはなかった攻城戦画面も見られるぞ

戦闘



⬆武将が率いる兵の戦いは作戦と陣形が重要だ！

総勢200人のキャラクターが織りなす大河ドラマ



ゲームは主要人物である魔王の娘ヒロと、神の駒として地上に転生したその母アイラの物語を軸に展開する。前作では果たせなかった大戦終結にまつわる謎が明かされる。

Jコード077941

PlayStation

ダークメサイア

●アトラス●インタラクティブホラーアドベンチャー●98年春予定●5800円

続報!!

少しずつゲーム内容が見えてきた！

世紀末の地下世界を舞台に、逃げまどう恐怖を演出するホラーアドベンチャー『ダークメサイア』。今回は、最大の焦点であるパートナーシステムに関する新情報をお伝えしよう。注目したいのは、登場するパートナーが1人だけではないということ。物語の途中では複数のパートナーと出会うことになり、プレイヤーの行動次第で、どの人物と一緒に行動するかが決定される。さらに、それに応じてストーリーやエンディングも変化していくのだ。



⬆地下鉄での惨劇に出くわした瞬間。このあと、どんな恐怖が待ち受けるのか

ゲームの基本はとにかく逃げること 知恵を振り絞って生きのびろ！

ゲームの目的自体はいまだ謎に包まれているが、攻撃能力を持たない主人公は、常にモンスターから逃げ回らなければならない。そのためには、できるだけモンスターとの遭遇を避けることと、複雑なフィールド構成を把握すること、この2つが重要になってくる。

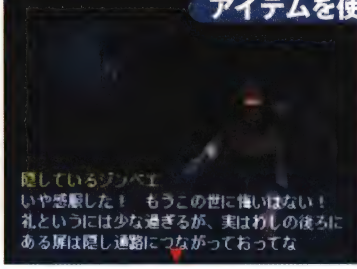
物陰を利用



➡モンスターに見つからないように、隠れ場所を探し出すことも大事な作業



アイテムを使え



⬅情報を多く集めて、自分で有利な状況を作り出していく

パートナーの1人は連続殺人犯!?

神谷京二



主人公が地下鉄で知り合う男が、指名手配中の連続殺人犯である神谷京二。自分の正体を知る主人公を監視するため、行動を共にしていく。

武器は愛用のガバメント！



➡冷酷な正確と高い攻撃能力を持つ、頼もしい男らしいが……

？ 気になる女性キャラ「奈緒美」とは!?



どうやらヒロイン的な存在らしきこの女性。詳しい素性は明かされていないが、パートナーとは違う役割なのだろうか？

PlayStation

Jコード090212

影牢～KAGERO 刻命館2～

●テクモ●3Dトラップバトル●98年夏予定●5800円

初登場

『刻命館』第2弾。面白さは前作を遥かに凌駕

プレイヤーが悪の側となり、館に攻めてくる人間たちをトラップで倒していく。そんな従来とは逆転した発想と、トラップを仕掛けるという面白さが人気だった『刻命館』の続編が、満を持してその姿を現した。

今作の特徴は、新たに地形の概念が取り入れられたこと。水路や傾斜などバリエーション豊かな地形が存在し、仕掛けるトラップもそれらと組み合わせることでさまざまな効果を生み出すのだ。また、前作の不満点解消はもちろんのこと、マルチストーリーの採用などさまざまな要素が加えられるということで、今から発売が楽しみな1作だ。



➡トラップの他にも、危険な仕掛けが用意されている

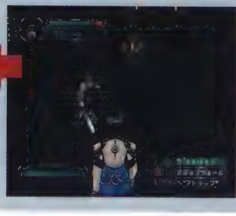
ミレニア

➡刻人(トキビト)という種族に育てられた人間の少女。人間の魂を百個集めることで、彼女は本当の刻人になることができるのだ

Power up POINT

罠や仕掛けを組み合わせさまざまなコンボを生み出せ

今作では複数のトラップを連続発動させることが可能。パズルのように、1つのトラップから2つめ、3つめとつなげられるのだ。



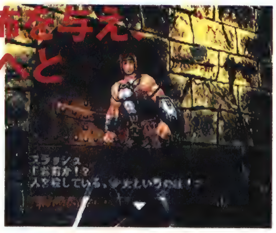
⬇近づいてきた人間を足止めしておいて……



⬆次のトラップではね飛ばす。その先にさらにギロチンなどがあれば……

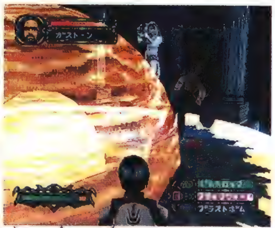
愚かな人間どもに恐怖を与え、100の魂をその手中へと

武器を手にした人間に対し、ミレニアは丸腰状態。攻撃手段はトラップだけなので、相手をうまく誘導して仕留めることになる。どう殺してやろうかという危険な味が、魅力の1つだ。





➡ボルトロック。帯電した鉄の塊が落下してくる。電撃が流れるため、水上で有効



⬆ブラストボム。周囲1ブロックの人間を吹き飛ばす、強力なトラップだ



斬！

PlayStation

Jコード056545

SHADOW TOWER

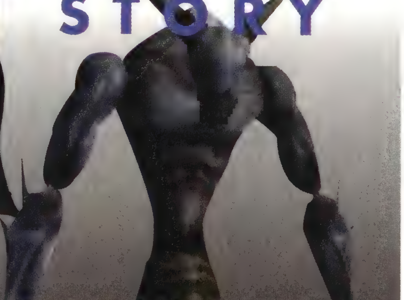
●フロム・ソフトウェア●ロールプレイング●98年6月末予定●5800円

初登場

ロールプレイングの本質を問う新作を発表！

昨年『アーマードコア』シリーズをヒットさせ、多くのファンの心をつかんだ同社が「ロールプレイングの基本へ」というテーマで作られた新作を発表。この作品では魔物との闘いやレアアイテムの収集をゲームの中心に据え、パラメーターのアップなどシステム面をあえて強調した。今回はゲームの背景と、いくつかの画面写真、システムの一部についての情報をキャッチ。ストーリーの壮大さを売物にするタイトルが多い昨今だけに、続報の到着に期待したい。

STORY



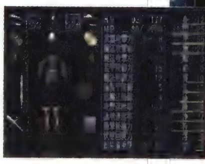
太古の闇を封印した塔を中心に、栄えていたセプターの町。近くを通りかかった傭兵ルースは、世話になった宿屋のばあさんの顔を見に、その町に寄る。しかし、その地にあったのは、廃墟となった街と崩れた塔だけだった。唖然とするルースの前に老僧が現れ、街の住人の魂は、塔の下の闇の世界のものに魂を食われてしまったと教える。ルースはなじみの人々を助けるため、老僧から授けられた短剣を手に持ち、地下迷宮に挑む。

クリーチャーブックに注目！



これにはプレイヤーが戦ったクリーチャーのデータが詳細に書き込まれる。また、このデータを持ち寄ることで別のプレイヤーとクリーチャー同士を戦わせることができるようになる。





原点に帰るシビアな戦い



経験値かせぎの戦闘は廃止。魔物を1体倒すごとに町の人々の魂が解放され、また魔物の持つ能力を自分のものにできるのだ。

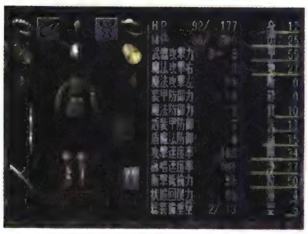
魔法と剣と…



➡魔法はそれが封印されたアイテムを持つことで使用可能になる



⬆プレイヤー視点のゲーム画面は大迫力！



⬅経験値はなく、倒した敵に応じた能力値が足され成長する

COMING SOON!!

Jコード090409

PlayStation

銀河お嬢様伝説ユナ ～FINAL EDITION～

●ハドソン●シミュレーション●98年夏予定●価格未定

初登場

新要素を加えた人気シリーズ移植作登場！

PCエンジンなど多くの機種で人気を得てきた『ユナ』シリーズがプレイステーションに初登場だ。基本は昨年サターンでリリースされた『銀河お嬢様伝説ユナ3』で、本作はその移植版にあたる。シリーズ初のタクティカルシミュレーションとなったこの作品には、さまざまな新要素が付加されている。

また、キャラクターの多さが1つのウリのこのシリーズだが、今作でも新たな人物が続々登場。ことぶきつかさ氏、伊東岳彦氏などがキャラクターデザイナーのゲストで参加している。アニメファンなら必見だ！

仲間を増やしつつ戦いに勝ち抜け！

全編通じてキャラクターがどんどん増えていったこのシリーズだが、本作ではそれらのキャラクターを味方にしながら戦いを進めていくことになる。シナリオの分岐によって、加わる仲間も変化していくことになるのだ！





⬅⬆レベルが上がっていくと、戦闘力だけでなく移動力もアップ。1つのマップには最大8人まで参戦できる





⬆シナリオ分岐で仲間が変化。選択しなかったルートの仲間とは残念ながら会えない……

ファンには嬉しい追加要素！
カードコレクション・システム

フィールド上のあちこちにはイラストが描かれたカードが隠されている。本作だけの描き下ろしイラストによるレアカードもあるぞ！



⬆⬅カードは全部で55種類。ゲットしたカードが重複すれば、交換用にストックしておけるのだ

Jコード061981

PlayStation

ヒロイン・ドリーム2

●マップジャパン●ヒロイン育成シミュレーション●98年6月25日予定●6800円予定

続報!!

続編の最新情報入手で判明した新システム

一流の芸能人としてデビューさせるために、1人の女の子に専属コーチを付けて育てていく育成シミュレーション。その続編の最新情報が入手できたので紹介しよう。基本的なシステムや操作感覚は、前作をそのまま踏襲しつつ、ヒロインの女の子や、彼女を取り巻く環境を一新しているようだ。また、育成に関する新要素も加わり、新鮮な気持ちでプレイできるよう、細部に手が加えられるようだ。



➡今作のヒロインは御前静。彼女の持つ才能をどう伸ばすかが問われる

仕事の内容も一新！

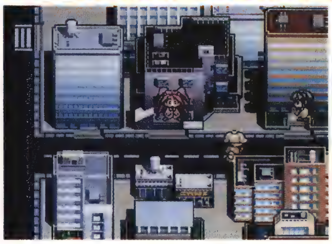




美麗なグラフィックで魅せます



マップ内が自由に移動可能！



⬅今作ではマップ内を歩き回り、女の子を捜すようになる

キャラクターも新顔ばかり



⬅元気娘の静を始め、おっとり系やお嬢様系など個性的なコが登場

新システム ステータスセレクトアイテム

マップ内やイベントなどでステータスセレクトアイテムが手に入る。これは主人公の育成を促す、付加価値のあるアイテムのようだ。

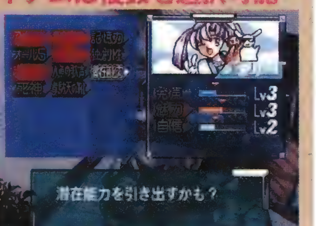


➡ステータスセレクトアイテムの「潜在能力」を見つけて手に入れたゾ



⬅アイテムをコーチにつけると、その分だけ数値の伸び率が上昇した！

アイテムは複数を選択可能



➡アイテムはいくつか種類があり、様々な能力が伸ばせるのだ

Jコード089290

NINTENDO 64

爆笑人生64 めざせ！リゾート王

●タイトー●ボード＆テーブル
●98年秋予定●価格未定

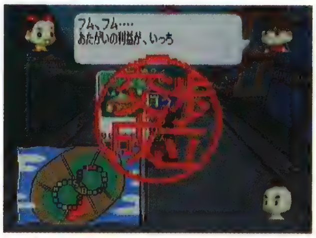
タイトーのN64参入第2弾は、何とあの『人生』シリーズ最新作！

タイトーからN64ユーザー待望の新作が発表！ それもブランドの一画を担う『人生』シリーズなのだから堪らない。『爆笑人生64 めざせ！リゾート王』と題された本作は、好評のゲームシステムとマルチプレイをそのままに、グラフィックやイベントを強化。シリーズ最新作として相応しい内容になりそうだ。

初登場



↑3Dの美麗なステージを東奔西走し、億万長者を目指せ！（画面は開発中のもの）


↑『人生』シリーズの妙味である交渉。商売敵との折衝が熱い（画面は開発中のもの）

Jコード080501

NINTENDO 64

RAKUGAKIDS

●コナミ●対戦格闘
●98年7月23日●価格未定

かわいさ満点のらくがきキャラが動き回る、育成＋格闘の新ゲーム登場

対戦格闘に育成をプラス。そんな気になる格闘ゲームがリリースされる。その育成は、マイキャラにプレイヤーの動きやクセを覚え込ませることで成長させていくという方式。つまり自分の分身となるわけで、対戦はあくまで「見る」という立場になる。普通の格闘ゲームに飽きた人は、今から要チェックだ。

初登場


↑このらくがきキャラがどう動くのか。今までにないプレイ感が楽しめそうだ


↑プレイヤーが操作できる対戦モードも、もちろん用意されている

Jコード049930

NINTENDO 64

F-ZERO X

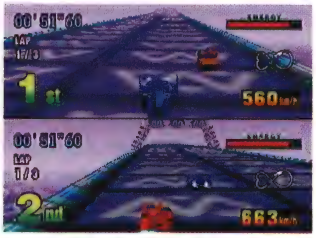
●任天堂●レーシング
●発売日未定●6800円

主人公に新たなライバルが出現。タイムアタックもより熱くなる！

期待の『F-ZERO X』には、計30人ものキャラクターが登場する。中には前回紹介したキャプテン・ファルコンのクローンもいるという。他にもアイドルパイロットなど興味深いキャラクターばかり。レース自体はもちろんだが、個性的な登場人物にも注目が集まりそうだ。（画面は開発中のものです）

続報!!


↑立体的なコースで、ジェットコースターなみの壮快感が味わえそうだ


↑今作では対戦プレイも可能。タイムアタック同様に盛り上がるのは間違いなし

Jコード089630

SATURN

リンダキューブ完全版

●アスキー●ハンティングシミュレーションRPG
●98年6月18日●6800円

奇抜な設定で人気を集めたあの作品がサターンにも登場する！

95年にPCエンジンで、97年にはプレイステーションでリリースされた本作が遂にサターンに登場する。滅亡の危機が迫った惑星を舞台に、動物をつがいで捕獲していくのが目的だ。移植に際し、動物の分布を変更するなどの手が加えられている。あの奇抜な世界を新鮮な気持ちで楽しむことができそうだ。

初登場


↑サターン版の特典として、本作のサントラCDが同梱されることに


↑プレイステーション版では見られなかったイベントやセリフも収録されている

Jコード077127

NINTENDO 64

ポケモンスタジアム

●任天堂●対戦＆図鑑
●98年夏予定●価格未定

お待たせしました。話題のポケモン新情報＆画面写真をキャッチ！

発売が待ち遠しい『ポケモンスタジアム』の続報が入ってきた。なんと、64DDからカセットでの発売に変更されることになったのだ。また、これに伴い発売日も今夏となってしまった。今回は新たな画面写真を入手したが、前評判の高いソフトだけに期待は高まる一方だ。（画面は開発中のものです）

続報!!


↑ゲームボーイで育てたモンスターのデータを使った、3Dバトルが最大の特徴



↑ゲンガーの登場シーン。演出面でも試合を盛り上げてくれる要素は多いようだ

Jコード091049

SATURN

お嬢様を狙え

●クリスタルビジョン●アドベンチャー
●98年夏予定●6800円

究極のお嬢様に恋の告白するために東奔西走するアドベンチャー発売

昨年、ウインドウズ95の美少女ゲームとして発売され好評を得たゲームが移植決定。プレイヤーは高校3年の男子となり、勉強やお家騒動など多くの障害を乗り越え、憧れのお嬢様・美津姫ちゃんに告白する。移植にあたり、グラフィック＆ストーリーの大幅追加と修正がされるのでファンは続報に注目だ。

初登場


↑ゲーム画面は、分かりやすいベーシックなアドベンチャータイプだ


↑元は美少女ゲームなだけに、こういうムフフな展開も期待大といったところ

COMING SOON!!

ゆうわくオフィス　恋愛課

PlayStation

●タカラ●社会人恋愛育成シミュレーション
●98年7月予定●5800円

Jコード077291

初登場

目指すは恋も仕事もデキる男！恋愛シミュレーションの新機軸登場

これまで主に高校が舞台だった恋愛シミュレーションの世界だが、ついに社会人を主人公にしたゲームが登場する。プレイヤーはある会社に就職したばかりの新社会人となり、ビジネスの業績アップと恋の成就を目指す。細かいイベントについては続報待ちだが、TVドラマのような展開が期待できそう。



↑同社発売の『ツアーパーティー』に登場した女の子も同僚として登場する



↑スケジュール画面の一例。会社らしい部署名がなんだか新鮮だ！

実戦パチスロ必勝法！サミーレボリューション

PlayStation

●サミー●パチスロ
●98年6月25日●5800円

Jコード089443

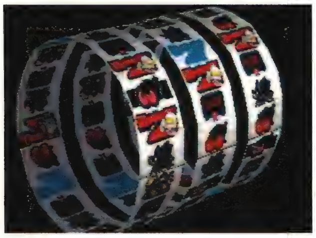
初登場

黄金の親指が疼く!! 実機シミュレーションの新作発表

ファンお待ちかねの『実戦パチスロ必勝法！』第16弾の報が新着！　『BC20000』、『祭』、『テキーラ』他、現役稼働中の人気機種を5台収録し、毎回好評のシミュレーションモードは、ユーザーからの要望をたっぷり取り入れ、豊かで充実した内容になる予定。実戦に即した便利な1本となりそうだ。



↑人気機種『祭』も収録。この台に泣かされたパチスロジャンキー諸兄よ、しばし待て



↑好評のシミュレーションモードは今作でも収録。徹底的に解析して本番に挑め！

CRISIS CITY

PlayStation

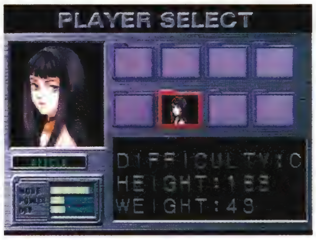
●タカラ●3Dシューティング
●98年6月4日●5800円

Jコード077283

初登場

2Pとの協力プレイにあきたら、対戦シューティングで腕を競え！

6月にタカラから発売されるシューティングゲームは、使用する銃（ライフルや短銃）のタイプによってキャラを選べるだけでなく、2人プレイの際、「協力」ではなく、「対戦」ができる、斬新な3Dシューティングゲームだ。いつもは助け合うパートナーと、このときばかりは腕を競いあえるぞ！



↑選択するキャラクターによって、銃のみならず、スタート時の難易度も異なる



↑至近距離で撃てばいいのか、遠距離で狙撃していくべきか、銃の性能を把握しろ

Knight & Baby

PlayStation

●タムソフト●コミュニケーションRPG
●98年夏予定●価格未定

Jコード079928

続報!!

発売カウントダウン!! ベールを脱ぎつつある本作の、その魅力に迫る

今回は派手な演出でプレイヤーを圧倒する戦闘シーンに注目。本作の戦闘はちょっと個性的で、敵を倒すだけではなくパートナーに戦いを教えるのも重要な課題であり、「ガンバレ」「ムリスルナ」など状況にあったアドバイスを与えて成長させていく。この育成というツールこそ本作を楽しくする醍醐味だ。



↑戦闘シーンもポリゴンによる3Dで演出される。ド派手な攻撃が見ものだ



↑勝利!!　大喜びする主人公・ナイトとパートナーのベイビー。ホントかわいいよね

モンスターコンプリワールド

PlayStation

●アイデアファクトリー●ロールプレイング
●98年秋予定●5800円

Jコード088535

初登場

仲間モンスターと旅する舞台は、あらゆるCDの中にある！

音楽CDなどを読み込ませることで、ゲームの舞台＝ダンジョンが生成されるロールプレイングが発売される。プレイヤーはダンジョンを冒険しながらモンスターを集めて育てていき、バトル大会での優勝を目指す。メモリーカードを持ち寄ることで、モンスター交換や対戦が楽しめるなど工夫満載の1本だ。



↑戦闘の基本画面。主人公のシフォンと仲間モンスターが敵と向き合っている



↑ダンジョンは海系や森系、氷系などさまざまな顔を見せ、違ったモンスターが住む

TOCA ツーリングカーチャンピオンシップ

PlayStation

●UPSTAR●3Dカーアクション
●98年6月18日予定●5800円予定

Jコード088251

初登場

クラッシュ後の破損まで再現した、白熱の走りを体験せよ！

市販されている車を改造して、レースを行う団体のルールに基づいたゲーム。実在のツーリングカーをモデリングし、現存するチームやサーキットが登場する。また、クラッシュした際には窓ガラスが割れたり、ボンネットが吹き飛んだりする演出も特徴となっている。リアリティーのある走りに注目だ。



↑軽いクラッシュでもレースはできるが、わざと壊して走るのも楽しいかも



↑デュアルショック対応なので、ドリフトの振動が直に伝わってくるのも嬉しい

Jコード088552

Play Station

プチカラット

●タイトー●パズル
●98年6月予定●4800円

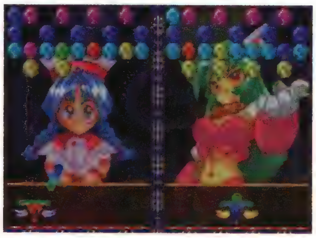
往年の名作ブロック崩しが、落ち物パズルとドッキング!!

ブロック崩しと落ち物パズルを折衷した新感覚パズル、それが『プチカラット』だ。現在もアーケードで人気稼働中の同作が、早くもプレイステーションで発売決定！ 移植に当たってはアーケードをベースに、プラスαをたっぷり追加する予定とのこと。アーケードの上を行く面白さを期待できそうだ。

初登場



⬆オプションとしてボリュームコントローラーを是非！（画面は開発中のもの）



⬆ボールを落とさず、敵を倒せ。一時たりとも気が抜けない!!（画面は開発中のもの）

Jコード071064

Play Station

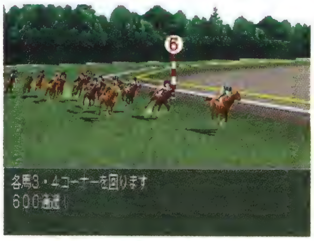
ブリーディングスタッド2

●コナミ●育成競馬シミュレーション
●98年7月2日●価格未定

美麗レースシーンで人気を博した競馬シミュレーションの第2弾登場

昨年3月に発売され好評を博した育成競馬シミュレーション『ブリーディングスタッド』の続編情報をキャッチ。馬から背景までフルポリゴンの美麗映像だけでなく、スタートからゴールまで流れるレース中継なども一層充実。プレイヤーは、牧場で馬の生産と育成をして競走馬を育て、G1制覇を目指せ。

初登場



⬆レースなど滑らかな動きとストレスのない操作感は競馬ゲームファン注目



⬆種牡馬や繁殖牝馬の充実はもちろん、牧場では厩舎以外の建物も建つように!?

Jコード089559

Play Station

JGTC
~オールジャパングランドツーリングカーチャンピオンシップ

●デジタルフロンティア●レース
●98年6月18日●5800円予定

全日本GT選手権公認。本物志向を目指した3Dレースが登場する

ドライバーからチーム、コース、果てはキャンギャルにいたるまで、すべてが実在のものをモデルにした3Dレース。しかも制作にあたり、マシンの挙動を本物のドライバーにチェックしてもらい、リアルな作りがされるようだ。また、マシンから排気音を録音するなど、演出の面にも力が入れられている。

初登場



⬆マッチなどのドライバー陣を始め、ファンにおなじみのキャンギャルも実写で登場



⬆BGMには安室奈美恵やTRFなどの、avexの人気ナンバーをアレンジで収録

Jコード090379

Play Station

Tから始まる物語

●ジャレコ●アクションアドベンチャー
●98年6月4日●5800円

ジャレコの新作は、豪華スタッフが参加のファンタジーアドベンチャー

6月にジャレコから発売のアドベンチャーゲームは、ファンタジー仕立てながら、「自分探し」という極めて現代的なテーマを取り上げたもの。さらに注目すべきは参加スタッフ。企画に城戸真亜子さん、メインテーマ音楽には、元YMOの高橋幸宏氏が参加しており、ゲームファンならずとも注目の1本だ。

初登場



⬆自然あふれる風景が綺麗に描かれているグラフィックは一見の価値あり



⬆戦闘シーン。ファンタジーの世界に今どきのスケボー少年、というギャップが新鮮

Jコード089460

Play Station

まわってムーチョ！

●東北新社●回転パネルアクション
●98年6月4日予定●5800円予定

パネルを回して道を作りだす新感覚のアクションゲームが登場

分割された迷路のような道を回転、つなぎ合わせてゴールを目指す、パズルの要素を含んだアクション。プレイヤーのいるマスを中心に前後左右の道が一度に回転するため、先読みが重要だ。時間制限やトラップなどもあり、瞬時の判断が要求される。単純なルールだが、緊張感のある展開が楽しめそうだ。

初登場



⬆数パターンの道をどうつなぎ合わせるか、地面と一緒に頭もフル回転させろ



⬆建物やトラップのある地面は回転できないので、これを利用した戦略も考えよう

Jコード090093

Play Station

ハローキティのCube de Cute

●カルチュア・パブリッシャーズ●アクションパズル
●98年6月25日予定●4800円予定

キティちゃんの七変化は必見！ 超ラブリーなパズルがやってくる！

みんなのアイドルキティちゃんが、今度はパズルで大活躍！ 空から降ってくるカラーブロックを組み合わせて、キティちゃんをプレゼントまで誘導することがプレイヤーの役目だ。リゾートやスタジアムなど、全部で11のエリアが用意され、エリアごとにキティちゃんがコスプレを披露してくれる。

初登場



⬆サンリオのおなじみのキャラクターたちも勢揃いでにぎやかなプレイが楽しめそう



⬆着物にセーラー服、花嫁衣装と、コスプレしたキティちゃんがとっても愛くるしい

COMING SOON!!

Jコード091294

PlayStation

ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記

●エクシングエンタテイメント●育成シミュレーション
●98年8月予定●5800円予定

初登場

女子高校生を育てるスポ根野球育成に、ファン待望の第2弾が登場！

女の子だけで結成された野球チームの監督となり、日本一を目指す育成シミュレーションの第2弾。主人公やチームメイトは2年生。そして新入部員が4人加わり、育成と野球パートの面白みが増している。また、イベントやグラフィックが一新されボリューム感もアップしている。



↑メインメンバーは前作と一緒。1日か1週間単位でスケジュールを決めて育成する



↑新入部員の1年生が増えたことで、野球パートでのポジショニングに幅が生まれた

Jコード089834

SUPER FAMICOM

幻獣旅団

●アクセラ●ファンタジーシミュレーション
●98年6月1日予定●3000円

初登場

ニンテンドウパワー参入第1弾はファンタジーシミュレーション

アクセラが「ゲーム書き換えシステム」で知られるニンテンドウパワーに参入することになった。第1弾となる作品は、剣と魔法、そして幻獣（モンスター）が登場する、本格ファンタジーシミュレーションの新作だ！　しかもニンテンドウパワーではまだ数少ない完全新作なので、要チェックだぞ。



↑キャラクターデザインは、『メタルマックス』シリーズを手掛けた山本貴嗣氏



↑オーソドックスなファンタジーものは、昔のテーブルトークを彷彿とさせる

Jコード089869

PlayStation

私立ジャスティス学園

●カプコン●学園青春バラエティ
●98年7月予定●価格未定

初登場

あの熱血3D格闘が移植決定!! 今年の夏はいつになく熱い!?

アーケードで人気の3D格闘『私立ジャスティス学園』がプレイステーションで電撃移植！　新要素を携えて強化版といえるほどのグレードアップを果す。

そこで下の写真。右が新キャラクターの、左が本作ならではのシミュレーションのイメージイラストだ。今のところ詳細は「ちょっと待ったぁ！」な状態のため、残念ながらこれ以上紹介できないが、この他にも「あ！」と驚きの、ユーザーを唸らせる嬉しい不意打ちがたくさん用意されているようだ。とにかく次号も注目!!



↑気になるシミュレーションモード。どうなるかはお楽しみ



➡新キャラクター熱血隼人は、どんな技の使い手なのだろう

Jコード079642

GAME BOY

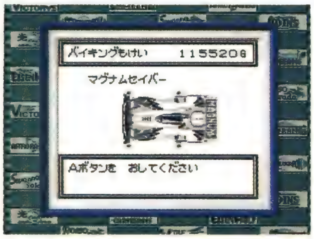
ミニ四駆 GB Let's&Go!! オールスターバトルMAX

●アスキー●ミニ四駆レースシミュレーションRPG
●98年6月予定●4800円予定

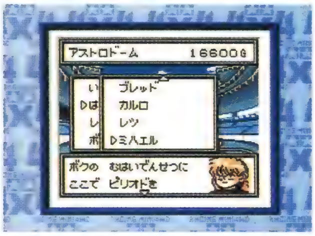
初登場!!

今度は世界レベルの大会に挑戦だ。データもさらに細かくなった！

人気マンガ『爆走兄弟レッツ&ゴー!!』をモチーフにした、ロールプレイングの続編。マシンをセッティングしてパワーアップさせ、ミニ四駆レースを勝ち抜いていくという流れは前作と同じ。ただし、今回は世界レベルの大会に挑戦するというストーリーになっており、より高レベルの戦いが楽しめそうだ。



↑パーツやマシン、コースなどのデータが増えており、細かなセッティングも可能だ



↑原作のキャラクターたちがライバルとなる。マンガでおなじみのマシンも登場する

Jコード091197

PlayStation

新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち

●ガイナックス●アドベンチャー麻雀
●98年夏予定●6800円

初登場

人気にさらなる拍車をかける『エヴァ』の期待の新作が登場

これまで数々のゲームが登場し、人気に拍車をかけてきた『エヴァ』ブームのさらなる追い風となるか!?　何と『エヴァ』を中心にガイナックスのアニメキャラクターが総出演する麻雀ゲームが登場する。勝負を交えたキャラ同士のやりとりが何とも愉快で、彼らの新たな魅力に触れることができそうだ。



↑何とも不思議な女の子綾波レイ。それだけに役満上がりまくりでも違和感なしか!？



↑『ふしぎの海のナディア』のヒロイン・ナディアは、一体どんな打ち手なのだろう？

追っかけ情報掲示板

今月もギリギリの新着ゲーム情報を一気に紹介しよう。まずはPSから。ヒューマンが放つのは中世ヨーロッパ風の異世界を舞台としたロボットシミュレーションRPG『Epica Stella』。コナミからは、97年にリリースされたアクションゲーム『ポイッターズポイント』の第2弾が発売される。女の子2人が主人公という『マール王国の人形姫』は、初心者でも楽しめるシミュレーションRPG。SSでは、なんとあの『デジタルモンスター』が登場。キーチェーンゲームで人気が高かっただけにSS版も要注目だ。GBではハドソンの『ポケットファミリー』が期待度大。プレイヤーが大家となる育成シミュレーションで、秀逸なキャラクター設定が魅力となっている。



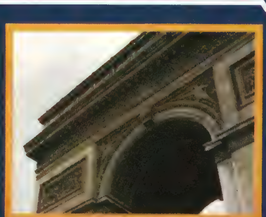
↑奥深いシナリオも魅力の『Epica Stella』。ロボットのバトルシーンは迫力十分だ



↑ハドソンの『ポケットファミリー』は、そのユニークさにも期待がかかる

バイヤーは発注を!! 読者は貯金を!! 98年 6月

ゲーム天気予報



中堅ソフト多し。雲は離散し曇りのち晴れ

世界のお天気

リリースのタイトル数が低調だった前月に比べて幾分タイトル数は回復してきて、夏の新作ラッシュへの期待がうかがえる6月。この月に発売予定のタイトルでは、PSが55本と他機種を圧倒している。ちなみにSSは12本、N64は3本、GBは4本だ。SSのタイトル数がここにきて激減しているのは、噂の新機種を前にしてのことなのだろうか……? ともあれこの6月にビッグタイトルはなく、中堅クラスのソフトが軒を並べている。お望みのタイトルがある人にとっては問題ないが、そうでない人には不作感が高いかも。好みによって印象の異なる月と言えそうだ。

PS タイトル数は回復し気圧上昇、晴れ模様

城戸　やっぱり先月のタイトル数が少なかった反動からか、そこそこ充実しているように感じますね。

酒井　今月はSCEから出る2本、『XI [sai]』と『ダブルキャスト』がまず気になるタイトルなんですけれど、どうですか? プレイしてみて。

城戸　『XI [sai]』は前月も話に出ましたが、『I-Q』にハマった人ならかなり楽しめると思いますよ。ただ、見た目のインパクトが強くないのが唯一の弱点でしょうか……。

S・Y　リリース直後にいきなりヒットするのではなく、地道に売れていくタイプのゲームでしょう。SCEがどれぐらいプロモーションに力を入れてくるかで、売れゆきは変わってくると思いますね。

酒井　もう1本の『ダブルキャスト』は、「やるドラ」というシリーズの1作目にあたるタイトルですよね。

城戸　プレイのノリは「ドラマを見る感覚で楽しむゲーム」という感じですね。でも、決してデジタルコミックのレベルにとどまっていなくて、物語のボリュームやアニメのきれいさなど、見るべきところは多いです。

S・Y　シリーズはそれぞれ独立した物語で、この1作目は結構ライトでキャッチーな内容なんですね。声優にも力を入れているので、アニメ系の人でもOKというあたり、戦略としてうまいですねぇ。

城戸　その他の安定筋では、『チョロQマリン　Qボート』もいいですね。『マリオカート64』系のレースなんですが、そこそこ煮詰めて作り込んであって楽しめます。あと、前回触れた『ポケットファイター』もプレイステーション版のオリジナルモードがいいですね。自分でキャラクターを作り、アイテムを集めてパワーアップしていくというものなんですが、オマケというには楽しすぎる。

S・Y　『スレイヤーズろいやる』も固定ファンがいるタイトルなので、安定して売れるとは思いますよ。

酒井　タイトルのインパクトで気になってしょうがないんですけど、『爆走! デコトラ伝説』はどうです? (笑)

城戸　うーん、ゲームとしてはイマひとつなんですよ。でも、このゲームを遊ぶ人はそんなチマチマしたこと言っちゃいかん!と(笑)。電飾ビカビカのデコトラで豪快に走りまくるというだけで、楽しくなれるゲームなんです。キワモノ好きの人なら、メチャメチャ気に入ると思うなぁ。あと、デコトラに心血を注ぐ愛すべきオヤジたちにも、もちろんオススメ。

酒井　スポーツ系のタイトルも目に付きますが、これといったものはありますか?

城戸　『甲子園'98』が結構いいですね。ポリゴンが粗いのがやや難点ではありますが、全国4千以上もの高校名が登録されていて甲子園の雰囲気はバッチリ。自分でチーム名も入れられるんですけど、ちゃんと選手のユニフォームもその高校名になる

くるか?こないか?台風ソフト



荷物を運ぶ道中で、全国のトラック野郎と戦い、稼いだお金でトラックをド派手にしていく。一応、3Dレースなのだが、何とも不思議な味わいが魅力だ。

爆走! デコトラ伝説

●PS●ヒューマン●3Dレース
●98年6月下旬予定●5800円

チョロQマリン　Qボート　予報官注目!



●PS●タカラ●レース
●98年6月予定●5800円
■人気のチョロQが今度は水上レースに。流れるような操作感覚が特徴

ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3　予報官注目!



●PS●コナミ●スポーツ
●98年6月4日●5800円
■操作性がよく、選手の自然な動きも魅力。前評判も上々だ

'98甲子園　予報官注目!



●PS●魔法株式会社●スポーツ&シミュレーション●98年6月●5800円
■全国4129もの高校が登録され、エディット機能も充実している

XI [sai]　予報官注目!



●PS●SCEI●パズル
●98年6月予定●5800円
■サイコロを転がしていく、新感覚のパズル。『I.Q』を越えるか?

ポケットファイター　予報官注目!



●PS●カプコン●格闘
●98年6月11日●5800円
■自分だけのキャラクターが作れたりと、オリジナルモードも特徴

ラングリッサーV　予報官注目!



●SS●メサイヤ●シミュレーション
●98年6月予定●6300円予定
■前作の物語をなぞる形で始まり、物語の核心に迫るシリーズ完結編

し、ウグイス嬢も高校名を読み上げてくれる。

酒井 そりゃスゴイですね。自分の母校で優勝を目指せ！みたいなシチュエーションでアツくなれるかも（笑）。

S・Y 『村越正海の爆釣日本列島』もいいですよ。シミュレーション的な要素の強い釣りゲームなんですが、実写取り込みの背景もリアル。海釣りルアーの第一人者による監修というのも、ポイントが高いと思いますね。

酒井 釣りゲームは地道にリリースされてますけど、もはや1ジャンルとしてしっかり確立されてきてますよね。

S・Y 最近では、きちんと淘汰されてきていますね。やはり、面白いものだけが残っているという感じです。

酒井 一部で話題性の高い『卒業M』は、どうなんでしょうか？

城戸 まだ資料が届いていないので何とも言えないところがあるんですが……。『卒業』シリーズの男性版、という内容ですよね。女性ファン層をどれだけ引き込めるかが気になるところではありますが、まずはサンプルに触れてみないと分からないですねぇ。

酒井 女性ファンを開拓できれば、あるいは……という気はしているんですが。

城戸 ところで、6月発売のサッカーゲームがやけに目立ちますが、これはなぜでしょう？

S・Y 昨年、日本代表のワールドカップ出場が決まったときにリリースされた『Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2』がかなりヒットしましたからね。それもあって、6月に開催されるワールドカップ本選に合わせてきたのでしょう。サッカーゲームの中ではコナミの『ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3』がイチ押しですね。選手の動きのリアルさや操作性などが、全体的に抜きん出てます。たとえばキーパーの動きでも、「ここでジャンプして欲しい」と思うその通りの動きをしてくれるんですよ。かなりイイ出来ですよ！

SS 低気圧いぜん停滞中 タイトル少なし！

酒井 サッカーの話を続けると、サターンは『日本代表チームの監督になろう！ ～世界初・サッカーRPG～』がありますよね。

城戸 これって、シミュレーションじゃなくて、RPGなんですか？

酒井 サッカーをテーマにしたRPGなんですよ。選手にアイテムを与えて強化していったりするらしいんですよ。スポーツでRPGというのは、今までになかったですからね、新機軸として期待できるんじゃないかなぁ。

城戸 『ワールドカップ'98フランス』はどうです？

S・Y こちらはまぁ普通ですね。これといった特徴もないんですけれど。

酒井 あとめぼしいタイトルとしては『リンダキューブ完全版』。完全版ってのが気になるキーワードですが。

城戸 これは、ストーリーのテイストがオリジナルのPCエンジン版に準拠するという意味の『完全版』らしいですよ。要素的には、それほど大きな違いはないみたい。

酒井 シリーズの完結編となる『ラングリッサーV ～ジ エンド オブ レジェンド～』はどう思いますか？

城戸 ストーリーが前作『IV』からの続きということもありますし、シリーズのファンならば十分に楽しめると思いますよ。シリーズすべての謎が『V』で解き明かされるというのも、興味あります。

酒井 戦闘アクションや演出が派手になっているようですし、期待できそうですね。

N64 強力なタイトルは見当たらず、雨模様

城戸 『デザエモン3D』はコンストラクションキットとしてはよくできてます。細かいところまでじっくり作れますし。ただ、低年齢層がメインとなっているN64のユーザーと、どこまでリンクするかが気になるんですけれど。

酒井 『スーパーロボットスピリッツ』もそうですよね。子供が楽しめるという感じのゲームではないですからね。N64を持っていない人に、本体を買わせるだけのパワーがあるかというと……。ゲームはいい出来なんですけれど。

GB タイトル少なめも釣りゲー前線上昇中

城戸 『爆釣伝説 翔』に『釣り先生』。なぜか釣りゲームが多いゲームボーイ（笑）。

酒井 これだけコンスタントにリリースされているということは、やはりそれだけ需要もあるんでしょう。

城戸 耐水仕様のゲームボーイ作らないかな（笑）。

全般的に中堅ソフトの充実ぶりが見られる6月。趣味に合わせたソフトのチョイスが重要な月だろう。



今月の予報官



ファンに嬉しい2作をプッシュ

ライター代表

城戸芳充

なによりも『メタルギア ソリッド』が待ち遠しい……



現場の勘でお勧めはコレ

流通業界代表

S・Y

明響社TVパニック事業本部
実はミーハー



98甲子園は来ると思う

編集者代表

酒井宏明

ワールドカップが楽しみです。もちろんゲームも

3月号の予想結果発表!!

予報官	予想タイトル＆予想本数	結果
酒井	CART World Series＝竹 THE HOUSE OF THE DEAD＝松	発売中止 ハズレ
小櫻	DEAD OR ALIVE＝松 サクラ大戦2＝松	ハズレ アタリ
城戸	ずっといっしょ＝梅 EVE the lost one＝竹	アタリ アタリ

3月号の予想はなかなかの好結果。『CART World Series』は諸般の事情により発売中止、『THE HOUSE OF THE DEAD』と『DEAD OR ALIVE』は残念ながら松の20万本まで届かず、と不発に終わったものの、『サクラ大戦2』の大ヒットは小櫻予報官の予想どおりの結果になった。城戸予報官も手堅い予想が功を奏し、2本とも的中させている。

今月の予想はコレ!!

酒井	XI［sai］ '98甲子園	松 竹
S・Y	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 チョロQマリン　Qボート	松 竹
城戸	ラングリッサーV ポケットファイター	竹 竹

酒井予報官の『XI［sai］』は、発売から1カ月間でどこまで売れるか注目したい。S・Y予報官の『ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3』はワールドカップ人気の相乗効果で大ヒットもありえそう。その他はどれも竹の予想だが、『ポケットファイター』『チョロQマリン　Qボート』など、手堅い人気作が挙げられている。

ゲーム天気予報のルール

本誌編集、ライター、流通業界代表の3人が予報官として、翌月発売のソフトの中から「どのソフトが、どれだけ売れるか」を予想していきます。1カ月の初回販売本数を松（20万本以上）、竹（10～20万本）、梅（10万本以下）の3段階に分類。各予報官はそれぞれ2本のソフトをあげ、どのランクの本数になるかを予想します。結果発表は3カ月後。読者の皆さんはゲーム購入の参考に、バイヤーの方は仕入れの参考にしていただければ幸いです。なお、販売本数はオリコンの協力によるもの。

読者全員にオススメ「買いのソフト」

リリース傾向が小振りなタイトルが中心だが、『XI［sai］』は多くの人に薦められる良作。サッカー好きには『ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3』を安心して推せる。あとは趣味に応じて『ポケットファイター』『甲子園'98』『村越正海の爆釣日本列島』などをチョイスしよう。

バイヤー各位にオススメ「売りのソフト」

『XI［sai］』は期待できるが、初期出荷で一気に売れるタイプではなく、長期的に売れていくゲームだ。『チョロQマリン　Qボート』『スレイヤーズろいやる』といった、固定ファンのいるソフトは安定した売り上げが見込めそう。『ポケットファイター』もそこそこ期待できそうだ。

恐怖のハマリ系マンガ家小林がおくる

小林真文のあの方と私

●こんな国際交流あり？
Ultima Onlineの巻

●最近アブナイ趣味に目覚めた!? 真文センセイ。現実世界に早く帰ってきてくださいね。（福助）





長野冬季オリンピックで大活躍の原田選手(本文には関係ありません。写真提供：共同通信社)

「買ってにしやがれ」SPECIAL ハイパークソゲーハンター イン ナガノ64

3月某日・新橋の居酒屋にて。
「ほら、オリンピックがあったでしょ。だから長野には世界中からクソゲーが集まってるはずなのよ」。
焼酎を飲んで上機嫌のじゅげむ副編集長トホホK氏が突然、語り始めた。「いや、そりゃ無理っスよ」とボクは言い訳したが、すでに赤ら顔のトホホK氏はまったく聞いてくれない。
確か4月号の「韓国ゲーム事情」という企画も、この調子で決定したんだった…不安が頭をよぎる。
……それから数日。GEM団の入稿を終えて30分後、ボクは長野へお宝レゲー狩りの旅に出るコトになった……。

飛べ!ナゼか長野へ!!

構成・文／クソゲーハンター直井裕太 & 編集部

ハンター緊急出動!

ムリヤリ決まったとは言え、行くからには有意義な旅にしたい。地方でお宝レゲーをゲットできるスポットと言えば、古ぼけた玩具屋が一番だろう。そのテの店は、店員をお年寄りがやっている場合が多い。ニコやかな笑顔で仲良くなって、倉庫を覗かせてもらったり出来れば完璧だ。あとは、いかに値切るかがポイントとなってくる。これは、まとめ買いで解決だ。そして、「実はアキバじゃプレミアが…」なんて話はゼッタイに禁句。晴れてレゲーを入手した後は長野娘と…。よし、やってやるぜ!

そんなシミュレートとは無関係に、旅立ちの日は突然やってきた。

直井がコレまでにGETしたお宝の一例…



ファミコン用ロボット etc.

任天堂／発売価格9800円
購入価格1980円

ファミコンに接続、画面から照射されるフラッシュで操作するロボット。これは半年ほど前に埼玉県秩父市で発見した箱・取り説付きの中古極上品。しかもオプションの『ジャイロセット』『ブロックセット』も付属して、なんと1980円でGET!

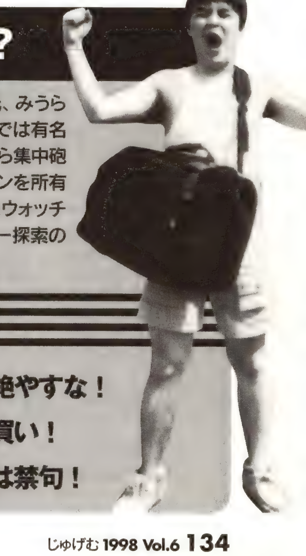


Q・bertグッズ

海外産／メーカー不明
購入価格まとめて2500円

知る人ぞ知るルービックキューブ風アクション「Q・bert」のグッズ。奇妙な言葉を話す主人公、謎の生物のマスコットは西海岸チックなスケボー姿がラブリー。ゲームウォッチは、テクノファッションの相棒として最適だね。これらのグッズは裏原宿のショップで発見、すかさずGET!

クソゲーハンター直井とは?



以前、写真週刊誌「フラッシュ」にて、すぎやまこういち氏、みうらじゅん氏らと一緒に紹介され、アキバやゲームイベントでは有名人。最近はパンチラやセクハラの記事を手掛けて読者から集中砲火を浴びているが、実は300を越えるレゲーコレクションを所有し、これまでもファミコン(以下FC)のロボットやゲーム&ウォッチなどの激レアなブツをゲットして来た実績を持つ、レゲー探索のプロ。それが、クソゲーハンター直井だ!

お宝レアアイテムGET術

値切りの法則

1. いつもニコニコ笑顔を絶やすな!
2. 欲しい物は全部まとめ買い!
3. 首都圏のプレミア情報は禁句!

1日目

長野に行く事になってしまった直井。彼を待ち受けていたのは、飢えと寒さ。そして、寂しさ……。この極限状態からツアーは始まる。

さよなら、東京



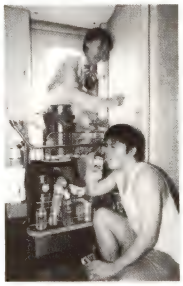


ＧＥＭ団の入稿をやっと済まして身体はボロボロ…。そんな、3月のある日。口ヒゲを生やした悪魔が満面の笑みで忍び寄る。「直井、新幹線のキップ取ったから今日から長野なのよ」。副編トホホＫ氏の歯切れの良いオカマ言葉からはまったく愛情が感じられなかった。キップと一緒に手渡されたのがランニングシャツと短パン。レゲー入手の際、相手に警戒心を抱かせないピュアさを装うため、という名目のクソゲーハンターの恥ずかしいトレードマークだ。編集部の隅っこでその衣装に着替え、カメラマンを勤める編集イイヅカさんと共に東京駅へと向かう。

午後8時、東京駅到着。「はい、直井クン。僕にできるのはこれぐらいだから」と言ってイイヅカさんが駅弁を買ってくれたが、その目は笑っていた。当然だろう、ボクは天下の東京駅でランニングに短パン姿なのだから。

「カチッ！」シートに座ってベルトを締める。「ええか、シートベルトをするっちゅーことは、腹くくるってことや！　男が腹くくるってことは、命を掛けるって意味や。分かったか、ボケッ！」。横山やすしが愛機に乗る時に言っていた話を思い出す。この旅でボクが初めて「ヤバイ、騙されてる！」と感じた瞬間だった。

お昼からまともな食事をしてなかったので、イイヅカさんに貰った駅弁を食べる。うまい！　ボクは何を食べてもうまい！　と感じる年頃だけど、もしかしてこれが最後の食事になるかもしれないと思うと、その味は格別だった。不思議なモノで食事をすると自然とリラックスできる。ボクはゲームボーイをしたり売り子のお姉ちゃんに大好きなセクハラをして旅を楽しむコトにした。



時刻は午後9時過ぎ、そろそろ長野到着が迫ってきた。途中、セクハラが見つかり係員に30分ほど説教される場面もあったが10時前には無事、長野駅に到着。「ところで、今日は何処に泊まるんですか？」。ボクは素朴な疑問をイイヅカさんに投げかける。「あれ？聞いてないの。直井クンは野宿だよ」。そう言い残すとイイヅカさんは夜の街へと消えていった。もう春とは言え夜の長野は東京よりも一段と寒い。しかも、ランニングに短パンだ。とりあえず、キオスクで買ったワンカップに梅干しを入れ、一気に飲み干す。「目が覚めたら東京にいるんだ！」と思いながら眠りに就く。お休みなさい…。

2日目

長野に到着したが、そこは極寒の地。震える身体にムチ打って、レゲーの聞き込みを開始する直井。はたしてお宝レゲーは見つかるのか？

極寒の長野

眠たい目を何度もこすり、周りの風景を確かめる。「やっぱり東京じゃない！　ここは長野だ！」絶望的な気持ちになったところへ、しばらくしてお酒の匂いをプンプンさせたイイヅカさんがやってきた。まずは観光名所の善光寺へと向かう。イイヅカさんいわく、地元の人や観光客が集まっているので、クソゲーの聞き込みには最適の場所らしい。「イイヅカさん。冴えてますね！」

「すみません、この辺に古い玩具店やゲームショップありませんか？」。何人かに聞き込みをするも、やっぱり反応は悪い。イイヅカさんも聞き込みをやってくれているが、こちらも当たりが悪いようだ。ボクらは長野名物の「おやき」を食べて善光寺を後にした。



⬇善光寺で聞き込みするも、観光客はほとんど相手にしてくれず、逃げ出す女の子もいた

続いて訪れたのはオリンピックで有名になったＭウェーブだ。清水クンや朋ちゃんがメダルをゲットした縁起の良い場所だけに「これはイケるだろう」と気持ちルンルン。スキップでＭウェーブを目指す。

午後2時半。Ｍウェーブ到着。この日は一般公開日になっていて地元のチビッコが勢揃い。「神様、ありがとう！」思わず心の中で叫んでしまった。イイヅカさんは「はい、直井クン」と言うなりボクにスケートシューズを手渡した。どうやら「スケートをしながら聞き込みをしろ！」というコトらしい。ランニングに短パン姿という物珍しさから、すぐに子供たちが集まってきた。チャーンス！

「お兄ちゃん寒くないの？　何やってるの？」。子供は素直だ。見たまんまのコトを聞いてくる。「キミたち。この辺に昔の古いゲームとか、いっぱい売ってるお店知らない？」子供たちに問いかける。「長野駅のすぐ近くにトムってお店があるよ」。いきなり、ビッグな情報を入手！　チビッコたちに「こんな大人にはなるなよ」と言い残し、Ｍウェーブを後にした。



⬆生まれて2度目のスケートに挑戦！　ハッキリ言って聞き込みどころじゃなかったです

ワレ、ショップ　発見セリ!!

午後4時半。「ソフトハウストム」に到着。店内に潜入すると姿が姿だけに早くも店員さんがボクを警戒し始めたので、イイヅカさんが店長に話を通して取材させてもらった。店内は1階がＰＳ・ＳＳを販売、2階ではスーファミ・ＦＣなどを取り扱っている。ＦＣやメガドライブ（以下ＭＤ）の品揃えはかなり充実しており価格も良心的だ。しかし、ＦＣのロボットやファミリーベーシックのような、心にガツン！とくるブツは残念ながら見つからなかった。とりあえず、中古担当の山本真明さんに長野のゲーム事情を色々と聞いて店を出る。

結局、めぼしい情報は得るコトができずにレゲー捜索は再び振り出しに。時間は午後7時過ぎ。「それじゃあ直井クン」と言い残してイイヅカさんは再び夜の街へと消えていく。今日も長野駅前で野宿だ。酸っぱい匂いのもんじゃ焼きが散らばる寝床だけど、ボクには天国さ。周りに新聞紙があったので、それに身をくるんで寝るコトにした…。今日も沢山の笑顔を振りまいたけど、ボクの笑顔の80％はウソです。母さん、ごめんなさい。

クソゲーハンター ショップファイル in 長野 ❶

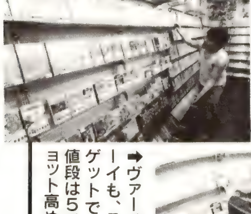
ソフトハウストム

電話026-225-5533
長野県長野市南石堂町1422-4

長野市内に3つの支店を持つトムは、長野では老舗のゲーム専門店だ。首都圏のゲームショップと同様にPS・SS中心の品揃えとなっているが、旧ハードのソフトの販売にも力を入れていて、なかなかのブツが揃っている。最近ではSFCよりFCの物が売れており、東京と同じくナムコ物が人気。値段は全体的にアキバより、やや安って感じ。時々、マークⅢなどのレアなアイテムも入荷するとのこと。地元の人ならマメに足を運んでチェックしたいお店だ。



⬆買い物に来ていた義家道貴クンと高橋芳樹クン。「じゅげむ読んでますよ」とのこと。ウソでも嬉しい、そのひと言



⬅ショップの2階はFC・PCエンジン・MDの在庫がギッシリ。32Xもあったぞ



➡ヴァーチャルボーイも、ここならゲットできます。値段は5千円とチョット高めかな



3日目

飢えと寒さを乗り越えて、直井がやって来たのはゲームとはまったく無縁そうな温泉街。そこで直井が見たモノは、果たして天国か地獄か!?

温泉フィーバー

目が覚めて露店の外人さんと喋っていると、昨晩も会社の金でキャバクラ巡りをしたとおぼしきイイヅカさんがやってきた。「直井クン、上田って所に古い玩具屋があるらしいんだけど、行く? めんどくさいよね」。「何を言ってるんですか、歴史のある玩具屋はデッドストックの宝庫ですよ。早速、行きましょう」。ちなみに、この情報はキャバクラ嬢から得たものらしいが、これは珍しく素晴らしいネタだ。

午後3時過ぎ、上田到着。この辺りは温泉街のようだが、シーズンオフなのでほとんど人はいない。タクシーの運ちゃんに聞き込みをすると「いまむら」という玩具屋の名が出てきた。

午後4時、「いまむら」到着。店の前には子供たちのチャリが並んでいる。これは、好感触♥

期待に胸を膨らませて店内に侵入。ゲームコーナーを探すと、PS・SSのソフトは充実しているが、FCのソフトは見当たらない! 「すみません。FCのソフトって無いっスか?」「3～4年前ならあったけど売れないから祭りの景品に出しちゃったよ」。残念。ここでもレアなアイテムは入手出来なかった。しかし。ふと、ゲームコーナーの下段を見るとギャルゲーがズラリと並び、すべてに「糸川様　売約済み」の札が貼ってある。(こいつはゲーマーだ。これだけのゲーマーなら何か情報を握っているハズ!)早速、糸川さんについて聞いてみる。

「見ての通りギャルゲー好きだからね。普通の女の子よりコッチに興味のある人だよ。でも最近、店に来ないね。確か上山田の温泉街で働いてるハズだけど……」。

糸川さんの情報を入手したボクらは一路、上山田温泉へと向かった。

国道を歩いていると突然イイヅカさんが絶叫した。「直井クン、大変だ!」。この「大変だ!」は思わぬ朗報だった。なんと偶然にも上山田温泉では『マリーのアトリエ』でお馴染み、ガストの新作発表会が行われているという。一応、ボクらもゲーム業界の人間なので、発表会に混ざってしまおう、と言うのだ。

午後7時、発表会が行われている温泉宿に到着。すでに発表会は終わり食事会が始まっていた。豪華な懐石料理が並び、お酒も沢山ある。おまけに、綺麗な芸者さんまでいるではないか! ボクはおいしい食事を済ませて、3日ぶりにお風呂に入り、3日ぶりの布団で寝る。お休みなさい。



←上田市の戸倉駅に到着してガッツポーズ。はたして、この温泉街にお宝は存在するのか?



➡「いまむら」の窓に描かれたマリオ。パチモン感覚が、最高にいい味出してます

4日目

偶然、訪れた温泉街でさんざん楽しんだものの、肝心の旅の目的は全く果たされないかに見えた…しかし、ここにいたって急展開が!

炎の4日目そして終焉へ

午前10時。「直井クン、この旅館の近くにも玩具屋があるらしいんだけど、一応寄ってく?」「えっ!? 当然ですよ! 他の編集部に荒らされる前に急ぎましょう」。ボクらは着替えを済ませ、その店、トイハウスへと急行する。

午前10時半、トイハウスに到着。10時の開店時間は過ぎているが店はまだ開いておらず、他のゲーム誌らしき姿も見当たらない。完璧だ。30分後、トイハウス開店。ボクらは勢い良く店内に突入する。

…凄い! 見たこともないFCのコントローラーやらGBのソフトが棚に山積みになっている。「イイヅカさん。値切りの法則を思い出してください。とりあえず、笑顔です。芸者の前で見せた笑顔ですぅ!」。早速、ボクらは笑顔を駆使して、価格交渉に入る。途中、「これなら店ごとアキバのゼッ○に売れますよ」というイイヅカさんの失言があったが、すかさず制止。結局、すべての商品を半額で売ってくれるコトになった。しかも、オマケにチョコまでくれた。

「これで、やっと東京に帰れますね!」店を出てすぐ、叫びながらイイヅカさんと抱き合う。この時ばかりは2人とも泣いていた。

トホホK氏の「オリンピックがあったから長野には世界中からクソゲーが集まっているのよ」で始まった無謀な旅もこれでおしまい。オリンピックと関係あるかは分からないけど、地方にお宝が埋まってるのは本当だった。お世話になった「トイハウス」や「トム」「いまむら」の皆さん。本当にありがとう!

ハイパークソゲーハンター イン ナガノ64

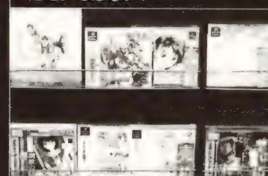




⬆3日ぶりに屋内で食事。しかも芸者さんとご一緒の懐石料理。本当に旨かったです
➡膝枕で気分は極楽。実に楽しい夜を過ごさせて頂きました。ガストさんありがとう!

WANTED! ザ・訪ね人

⬇「いまむら」の棚いっぱいに並ぶギャルゲーは、すべて糸川クンが予約したソフト。やはり、ただモノではない!



温泉街、上山田を騒がす謎のゲーマー糸川クン。ギャルゲー中心に買いあさる彼は「いまむら」「トイハウス」の2店でも一目置かれる有名人だった。3月前半まで、上山田の温泉街で働いていたらしいが、現在は行方不明中。特徴としては年齢25～27ぐらいで、中肉中背。あまり男らしくないタイプらしい? また、イラストレーターの卵のような仕事もしており、コミケなどにも現れる可能性が高い。もし、糸川クンを知ってる人がいましたら至急、じゅげむ編集部までご連絡ください。もちろん、本人からの連絡も大歓迎です。一緒に温泉とゲームの話で盛り上がりましょう。

クソゲーハンターショップファイル in 長野 2

トイハウス　郵閑タース

電話026-275-2022
長野県更級郡上山田町温泉3-8-4

今回の長野ツアーでの収穫が、このトイハウスだ。FC・PCエンジンのソフトはかなり充実。その他にもFC用周辺機器の多さにビックリ。しかも、それらのほとんどが未使用新品で販売! 店長の竹内さんの話では、遠く松本の方から買い付けに来たお客さんもいたとか。まだ、アキバのショップの魔の手は伸びていないので、首都圏在住の読者は一度訪れてみるといいだろう。今回は見せて頂けなかったが、自宅の倉庫にはディスクシステムなどのお宝が、まだまだ眠っているらしいぞ。また、TVゲーム以外にエアガンやプラモも扱い、こちらのデッドストックも豊富。温泉帰りレゲー探索ができる最高のショップだ。



➡店長の竹内さんと記念撮影。チョコバーを食いながらもお宝からは手を離さない直井。さすが、プロです!

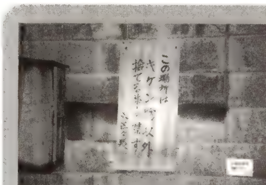


⬅レジ上の棚には、アキバの某ショップになら店ごと売れそうなアイテムが揃っている。全部、ほしい～!



➡中古FC、PCエンジンの品揃えも充実。中にはデッドストックも混ざっているので、来店の際は要チェックだ

温泉街トワイライトゾーン



危険物専用のごみ捨て場

「この場所はキケン物以外捨てる事を禁ず」生ゴミや燃えるゴミは捨てちゃいけない!? 看板の隣にはボロボロになった消化器があって、かなりキケンなブツを捨てているコトは確実。有毒ガス? 放射能? なんて考えると落ち着いて温泉にも入れません。温泉街ってコワイですね。

アートなマンホール

マンホールには消防車があしらわれて、とってもオシャレ。火事になっても使うのがもったいないぐらいですね。ちなみに近くには消防署があるんだけど、こちらはシャッターが閉まりっぱなしで人の気配ナシ。危険物用のごみ捨て場といい、温泉街ってバイオレンスな場所だと実感しました。

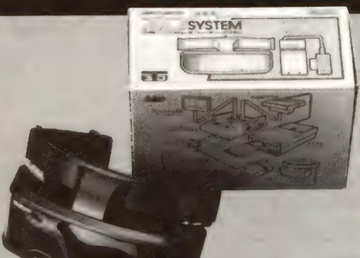


コレが！ 今回手に入れた「お宝」だ!!

激ヤバアイテム大行進 in 長野

読者の皆さん、すみません。 今回、集めたグッズはコレが全部。ソフトはあまりグッとくる物がなかったので買ってきませんでした。でも、今やアキバでもそうは見られない凄いブツが揃ってるから、許してくれますよね!?

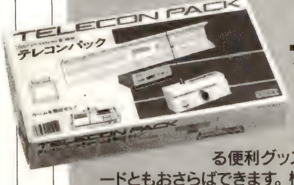
※今回、一応新品ということで購入価格は全て発売価格の半額です。



3Dシステム

任天堂／発売価格6000円

FCに接続する事で、3D映像を再現する画期的なシステム。対応ソフトも『3Dホットラリー』などが発売されていたが、いつのまにか全て消えてしまった。ひょっとするとコレがヴァーチャルボーイの原点か？



テレコンパック

セガ／発売価格4000円

セガ・マークⅢに接続し、電波で映像と音声を飛ばせるようにする便利グッズ。これを使えば、絡まるAVコードともおさらばできます。機能はモチロン、米軍基地のレーダーのような本体が、かなりカッコイイですね。

老舗ホリ電機の幻の名周辺機器たち



ジョイスティック7

ホリ電機／発売価格3500円

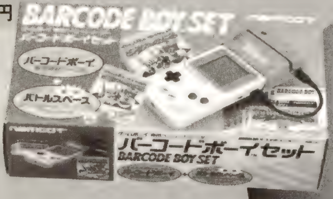
周辺機器メーカーの老舗・ホリ電機が初めて製作したファミコン用コントローラー。方向キーには4方向、8方向の切り替えスイッチが装備されている本格派。永久保証のホリ製品なので、現在もアフターサービスに対応！



ファミコンリール

ホリ電機／発売価格1980円

リール本体にRFケーブルとACケーブルを接続して、本体のケーブルを伸ばすと延長ケーブルになる超便利アイテム。FCと同色のケースがとってもキュート。RFユニット専用なので、AV端子で使用できないのが残念。

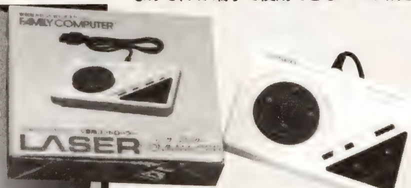


バーコードボーイセット

ナムコ／発売価格8300円

こちらは、GB用のバーコードバトラー風メカ。付属のカードを使って対戦ゲームが楽しめ、バーコードだけでなく文字やイラストもデータ化して、読み込む事ができる。こんなブツをナムコが発売していたのにはオドロキ！

なんと、全部未使用新品(デッドストック)！



レーザーコマンダー

ホリ電機／発売価格3980円

方向キーは手のひらで操作し、ABボタンは光学スイッチというボタンに触れるだけで認識するハイパーメカを内蔵！ 秒間4～40発という高速連射も可能だが、あまりシューティングには向かないコントローラーでした。



データック ドラゴンボール天下一武道会

バンダイ／発売価格7800円

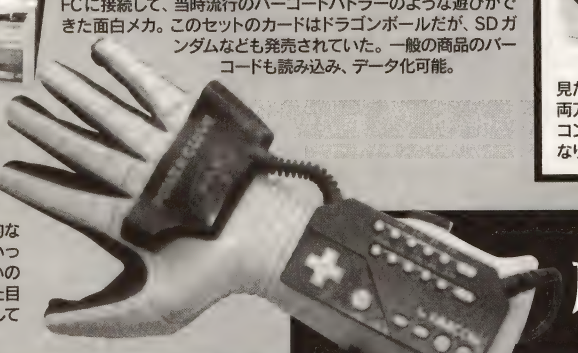
FCに接続して、当時流行のバーコードバトラーのような遊びができた面白メカ。このセットのカードはドラゴンボールだが、SDガンダムなども発売されていた。一般の商品のバーコードも読み込み、データ化可能。



ハンドルコントローラー

ホリ電機／発売価格4980円

見たとおりのハンドルコントローラーですが、なんとFC、MD対応の両刀使い!? メーターは500キロ、本体裏には和風英字でハンドルコントローラーと表記されていたり、勘違いした近未来デザインがかなりイケてます。



パックスパワーグローブ

PAX／発売価格9800円

手全体で操作する、あまりにも先進的なシステムのためヒットせずに消えていった、有名な一品も入手。コードが長いのでスタンディングプレイも可能。見た目カッコイイので、おしゃれアイテムとしても活用できるかも？

太っ腹！もってけドロボー 全部プレゼントだ!!
※ハガキに住所氏名年齢希望の品名を書いて「クソゲーハンタープレゼント係」まで！

お宝ゲームグッズ情報 大募集!!



あなたの街にレゲーやデッドストックが大量に置いてあるお店がありましたら、至急ご連絡ください！ クソゲーハンター直井が、ランニングに短パン姿で駆けつけます。また、自宅に来てもらって自分のレゲーを自慢したい、という方も大歓迎。特にセクシーな女子からのご連絡お待ちしてます！

お手紙の宛先 ➡ じゅげむ編集部「クソゲーハンター係」まで
電子メール ➡ zuka@r.recruit.co.jp

旅を終えて……。

まだまだお宝は眠っている…。発掘せよ！

直井(以下 直) どうですかイイヅカさん。こうして見ると、なかなか良いブツ揃いましたよね。

イイヅカ(以下 イ) でもさ、ソフトが無いじゃん。あと、ファミリーベーシックとか光速船とか、もっとパンチのきいたブツが欲しいよね。だから、また地方に行ってみようと考えてるんだよ。今回が温泉だったから次は海。夏は沖縄とか最高じゃない？

直 イイヅカさんは会社の金で遊んでるからいいけど、ボクは野宿とかやらされて本格的にヤバイですよ。米兵にカマ掘られますよ。

イ いや、沖縄行くよ。ホラ、米軍基地があるからアメリカ直輸入のブツとか絶対あるって。うん、間違いないね。

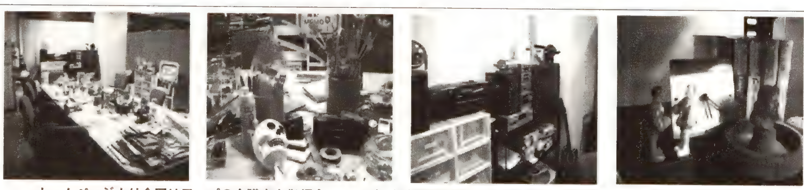
直 そういえば、ガストの広報さんが言ってたんですけど、長野の松本市には古い玩具屋が結構あったみたいですよ。

イ あ、そうなの。でもさ、長野はもういいよ。次は沖縄、決定!!

（注：）この記事内の「イイヅカ」のキャラクターはかなりフィクションが入ってます。実物は決してこんなんじゃないのでご注意ください。…直井クン、後で職員室に来なさい。（編集部 飯塚）

Let's
君もアクセス！
ワープ
Home Page

URL
http://www.
warp-jp.com



ホームページより今回はワープの会議室を御紹介。じゅげむ編集部の面々もいつもここで飯野さんと打ちあわせをするのだ

飯野賢治の世界ふらふら日記

特別篇

「ワープHPスペシャルII」

全国一億二千万人の「ふらふら」ファンのみなさま、こんにちは&ごめんなさい。「世界ふらふら日記」は今月もお休みです。で、今回も好評につきワープのホームページから「ENOS' TALK」(抜粋)をご紹介します。パソコンを持っている人はアクセスしてみて下さいね。書き込みのページも充実してます。

1998.4.8 イカVS ゲームクリエイター

昨日の昼過ぎのこと

渋谷のタワレコにbjorkの限定CDbox（ビデオ付）が再入荷したと聞いて僕はあわてて渋谷に行ったのでした。その帰り「ちょっとHMV」も覗こうかなぁと思いダラダラとと渋谷を歩いていたらけっこうな時間になってしまったので「ご飯をゆっくり食べるのは諦めて、買って帰ろう」と東急の本店まで向かったのでした。

そしたら、そこは、やはりデパート地下ファンの僕は、アレやらコレやら悩んでしまい 結果的には、焼き立てミニ餃子と寿司セットを買ったのですがその帰りに「みんなに桜餅を買っていこう！」なんて考えたりしたのでまたまた、すんごい時間がたってしまいました。

15：30から打ち合わせがあった僕は（この時点で15時ちょい）「もう、帰って食べている時間なんかないわ」と思い＜タクシーの中で食べていく＞作戦にでました。

東急本店からタクシーに乗り「青山三丁目までぇ！」と元気に言った後は完全な、寿司タイム。ニコニコ顔で、しょうゆをかけまぐろやエビをパクパクたべていました。

しばらく寿司に熱中しているとなんか周りがうるさい。というか、ガヤガヤしているのだ。「なんだろ」と思った僕は、顔をあげて外を見てみるとなんと、そこはPARCO前の交差点。春休みもあって、周りには人がギッシリです。「うわっ！」僕はビックリしました。

僕は、のんびり優雅な寿司タイムだと思ってたらそこは、活気づいた街だったのです。僕のタクシーの周りに人、人、人。だけど、僕の心は、寿司、寿司、寿司。詳しく言えば、イカ、イカ、イカ。そう、僕は、イカ食事中だったのです。

すんげ～恥ずかしい。みんなが見ている。僕のことを知っていて見ているのか、ただ単に、タクシーの中でイカを食う男が珍しいのか大注目です。いや、たぶん、僕に気が付いている人もいる。でも、僕はイカを食べている。

なんか、うかつだった。久しぶりに。

まぁ、「タクシーの中で寿司食って何が悪い」と言われれば、何も悪くはないのでまぁ、どうでも、いいんですがその夜、東京や、関東や、日本のあちこちで「今日、渋谷で、タクシーの中でさぁ寿司をニコニコしながら、食べている人がいたよぉ」と言われていたのではないかというのが、悔しいのです。ぜひ、その後に「んで、そいつがさぁ、あの…」という言葉が付かなかったことを祈るまでです。

あれは
＜僕を知っていて見ていた＞のではなく
＜タクシーで寿司を食べる男＞を見ていたのでありたい。
まぁそのダブルでないことを祈るのですが。

とほほ。

1998.4.11 どうなっちゃうの！？ ーD2発表会ー5.23

って無責任なタイトルだけど責任感を感じながら、本当にそう思っています。
ありがたい話なんだけど。

えっ？
何がって、キャパシティの話。いやさ、バレンタインの朝に 大きなバッグを持っていくか悩む男の子みたいにアホな状態かもしれないんだけれどさ。んで、結局、意味な～し、みたいなね。だけどさ、5000人って多いと思ったんだけどさ 結構少ないよね。でもさ、ホール形式で、東京駅や羽田にワリと近くて（あ、遠方の人も帰れるようにです）ステージがあって、席がしっかりしているところで音響の問題はないところ＆デカいスクリーンが置けるところを選んだらさ、もうあそこしかないのよ。

初めは5000人は大変だぞぉって思って、ふんばったけどよく考えたら、WARPのユーザーリスト（アンケートハガキを送ってくれた人）プラスなんやかんやで約DM（ダイレクトメール）3万5000枚。 プラス、芸術家やら、文化人やら、作家など、来て欲しい人へDM10000枚。

そうやっているうちから、どのくらい来ていただけるか？は わからないけれどさらに、業界の人々プラス、メディアのみなさん、そして関係者へのインビテーションで、2000DM。 んで、専門学校など、来るらしいし、どうなるんだ？

どのくらい、来るのだ？結局、500人でしたぁも、ありえる。

う～ん、どうなるんだろう。

これから、広告バンバンうっていくし。

でも、5000人って難しいと思うんだよなぁ。

ん～でも盛り上がりそう！しかも、僕は、内容知っているし。っていうか、僕、演出だしさ。無料イベントなので、「バカスゲー」ことはできないけどさ「おぉおぉ！」ってことはやるよ、たぶん、きっと。

楽しみだなぁ。

今回もなんか約束事、考える？

今回は掃除とか考えるとなぁ、投げ＆散らしものはなぁ…。

おっ!!白いシャツってのはどうだ？
Yシャツとかさ、肌着のシャツはどうか？というのはあるんだけど。
よし、決めた。

今回は白いシャツだ。上半身が白いという意味。ステージからも見えるし。頭、白くしたり、白い帽子被る可能性もあるってワケだ。

どうです？

あと、開演直前に、WARPコールお願いね。もう、始まるっぅぅぅうってときに「WARP！」「WARP！」のWARPコール。って、強制したらヘンか。
ま、いいや。頼んます。それだけで、盛り上がりが100倍違う。

そんじゃ無責任だけどこのへんで。

ちょっとづつ責任感増して、また書き込みま～す。

う～ん。
うん。

1998.4.13 ハッピーに なってきたのか？

ここの場所から、僕にメールが送れるようになっているんですが（知ってますよね？）まぁ、なかなか時間がなくてそうとう低い確率でしか、返事だせないんですがそこに来るメールが、最近なかなか楽しくて、面白いものが多いんです。
なんだか、知らないけど。

毎日、一行だけ、今日の出来事みたいなものを送ってくる人やゲームのアイデアを延々送って来る人恋の実りを伝えてくる人などなかなか、面白くて、ハッピーなんです。

このページは、1年くらいやっているんですが最近、「こいつほんとうにいいヤツだなぁ」と思えるメールが多いんです。なんかハッピーになってきているんですよ、きっと。
なんかしらんけど。

もし、それが、ちょっとでもこのページの影響だとしたら、すんごく嬉しいんです。なんか、いいなぁ、デジタルって。ネットって。
繋がってるんだぜ。
繋がってるんだぞ。
やったね。
やったじゃん。

やっぱさ、文字っていいよ。文字ってちょっとアルよ。とくに、デジタル上の文字。手紙の良さとは別なのよ。

例えば、キレイな花をさ、帰り道で見かけてもさ、わざわざ電話で報告しないじゃん。手紙に書いて送るほどのことでもないし。でもさ、メールだと送れるのよ。「今日、帰り道、うどんを食べた後に、裏道をふらふら歩いていたら、めちゃくちゃキレイな黄色い花を見つけました」って。
それがいいんだよねぇ。
デジタル文字いいわ。

ネットじゃなくてもさ、映画でも、漫画でも、小説でも、ドラマでもさ、今さら、「あなたのことを愛しているの」な～んて使わないじゃない。言わないじゃない。でもさ、RPGなんかだとさ、言えるのよね。
ま、僕は、画面に字を出す方のクリエイターじゃないからさ、どっちかというと、そう感じるほうなんだけどね。

ま、なんかしらんけどデジタル文字は、＜素直＞でいられるってことなんじゃないでしょうか。その人が出る、っていうか。

だから、「ハッピーになってきたのかなぁ？」って思う、春の湿度の高い昼でした。

1998.4.15 ホテルで考える。

今、『D2』のシナリオの詰めでホテルでカンヅメしています。（あ、今はWARPですが）

シナリオの大幅にやり直しをしているのです。
あぁ、大変。
でも、すんごく面白くなりました。設定とか、世界観とか、いいと思うのです。そんで、その上を見事につないでいくシナリオが必要だったのです。それで、一度は終わっていたのですがベストを見つけるため、再執筆しています。
そのために、ホテルにいるのです。

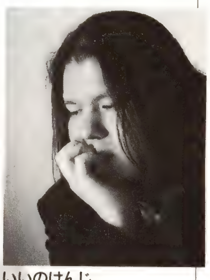
まぁ、とはいえ、いろいろ他にも仕事があるのでホテルとWARPをいったり来たりなんですが集中して、自分のペースやテンションにもっていくにはあぁいった、誰も来ない場所がいいんですねだから、ホテルにいます。（って言っても、あんまし居られないんだけど）

まぁ、てなわけです。設定がよくなったので、そのぶん、シナリオもってことなのです。『300万本RPG（仮）』の打ち合わせに来ていた坂本裕二氏に見せたら「最高傑作！」と言ってくれたのが、幸せでした。
その、ニコニコパワーで生きています、今。
本当です。

今日は雨ですね。
普段聞こえない音がいっぱい聞こえて、面白いです。

ワープホームページWだぶりゅは飯野賢治とワープの情報満載

- インフォメイション
- 作品集
- ワープ情報
- メッセージルーム
- 飯野ページ
- リンク



いいのけんじ
ワープ代表。ゲームクリエイター。5月23日に迫った「D2ワールドプレミアショウ」の準備やら何やらで寝るヒマもないような多忙ぶり。

カプコン 岡本吉起の 気まぐれ らくがき帖 其の十四

先月に引き続き、今回は画伯のロンドン出張後編。「いつも海外に行けていいね」と言われている画伯、これは出張なんだ！とばかり仕事ネタを書いてくれると思ったらなんと休日の観光ネタとは、トホホ・・・・

① ロンドン出張…ディレクターズ・カット版

先月に続いてロンドンネタです。皆にいつも海外旅行ばかりしてて、いいねって言われてるんだけど。これは旅行じゃなくて、出張といってお仕事で行っているのです。日よう日にちょっと観光してきたのでネタにしてみましたっス。



ここってピューピュー風が吹いてて とても とても寒いんです。

② ストーンヘンジ



名前くらいは聞いたことがあると思うが、ストーンヘンジとは英国にある先史時代の遺跡で巨石をつみ上げた極めて特異なもので、世界中どこを見回しても、同様のものは存在しないんだな…これが!!
一体どうやってこの巨石を運んできて、どうやって上に乗っけたんでしょうねえ。
誰が何の為に….
うっいけない いつも使ってない頭を使ったもんだから頭痛が…
無理はせんとこう。

③ マジに ロンドンって霧の都？

ロックマン ダッシュのコブンのつもり…

ロンドンからストーンヘンジまで車で2時間程のことです。朝早く出発したのことですが。すっごい霧のことですよ。
全然前が見えないんだな…これが。
しかも水滴がフロントガラスに付いて。
そこにドロがどんどんついて、
更に前が見えないっつうの!!
だから車もドロドロになってしまったのでした。



④ ドライブは続く！

更に1時間程ドライブするとバースという街につくのことです。イギリス的発音なのでバースって言ってるけど。日本的に発音するとバス…つまり風呂のことです。
その昔ローマ人がこんな所まで攻めこんできて温泉を作ったとかそうでないとか…
そんでもってローマ式の風呂ということで、ローマンバースと呼ばれてるそうな。
あれれ…これって観光やん。



⑤ これってナーニ？

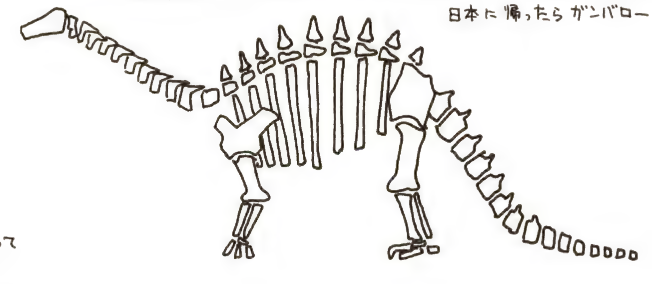
こいつがデカくて重いんだよね！

実は名前は知りません。
観光地に行くと無料で貸してくれるんです。
そんでもって耳にあてとくと案内（詳しく説明）してくれるっつう物です。だから観光客は皆持って歩いてるっス。ちなみに日本人観光客も多いらしくって日本語バージョンもあるのだ。
ボクはフランス語バージョンをさがしたんだけど、運良くなかったので日本語のを借りましたです。
おかげさまで良く解ったです。

ウイ・マダーム

⑥ 自然史博物館

次の日は自然史博物館という所に行ったのことです。
入ったらすぐに20mはあるだろう恐竜の化石がドッドーンとあって度肝ぬかれてしまいます。男ってどうして恐竜が好きなんだろう？ 大きな化石なんだけど。ワクワク・ドキドキするんだよね。
この博物館に3～4時間はいてたんだよね。これって仕事じゃないなぁー。
日本に帰ったらガンバローっと。



⑦ 活字中毒なんです！

今回の出張の為に4冊の本を用意したのことです。ところが割と時間があったので、2日程で読み切ってしまいましたのことです。ボクは活字中毒なので本が無いのはとても耐えられません。日本の本が売ってる店に連れていってもらいました。池波正太郎さんの小説を4冊だけ買いましたのことです。これで安心して夜も眠れます。
でもポキート文句あるのことですよ。
高いよ！ 日本の価格の4倍ですよ。
でも買ってしまうんだよネ。

⑧ 来月はハゲネタで行くでやんす！

カッコ悪いぞ

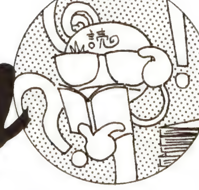
大変だぁ。ナント来月はハゲネタだ。
これって普通タブーだよネ。マジで語ってみますので、
皆さんドキドキしながら待っててネ。
それではバイバーイ!!

昨年の3月からこの『気まぐれらくがき帖』を担当させてもらった編集Tでございます。実は今号でお別れです。でもこのコーナーはまだ続きますので引き続き画伯へのリクエストはハガキで編集部宛までよろしく！『ゲームの天才98』も買ってくれ～画伯が出てるゾ！

プロフィール

おかもと よしき●1961年、愛媛県宇和郡生まれ。O型。83年9月に株式会社カプコンに入社。『1942』『エグゼドエグゼス』などの名作を手がける。近年は『ストリートファイター』シリーズなどをプロデュース。現在、同社常務取締役開発本部長。

Books
攻略本・ゲーム関連本

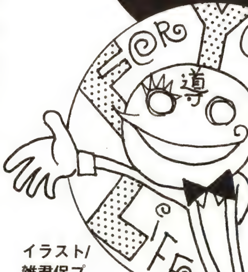


どうせなら、本棚に飾っても見栄えする攻略本がほしいよね。これから攻略本を選ぶときは、内容はもちろんのこと、デザインのセンスを基準にするのもいいのでは？

すべての攻略本の情報を完全網羅しているのはじゅげむだけ！

BOOKS・CD・イベント情報ガイド

発売日	タイトル	ハード	出版社	価格
発売中	『卒業III』	PS・SS	新声社	1100円
発売中	プレイステーション必勝法スペシャル『ZERO PILOT～銀翼の翼～』公式ガイドブック	PS	勁文社	1200円(別)
発売中	プレイステーション必勝法スペシャル『ブリガンダイン－幻想大陸戦記－』パーフェクトガイドブック	PS	勁文社	1100円(別)
発売中	『金田一少年の事件簿　地獄遊園殺人事件』攻略オフィシャルガイド	PS	講談社	900円
発売中	『EVE The Lost One』オフィシャルガイド	SS	アスペクト	1200円
発売中	コナミ完璧攻略シリーズ『実況パワフルプロ野球5』公式完全ガイドブック	N64	双葉社	1200円
発売中	プレイステーション必勝法スペシャル『新日本プロレス闘魂列伝3』公式ガイドブック	PS	勁文社	1200円(別)
発売中	『デッド・オア・アライブ』	PS	新声社	980円
発売中	『修羅の門』公式ガイド	PS	講談社	950円
発売中	Game Fan Books『個人教授』公式ガイドブック	PS	毎日コミュニケーションズ	950円(別)
発売中	『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』最終攻略ガイド	SS	講談社	950円
発売中	The Animated Series『ヴァンパイアハンター（下）』	アーケード	メディアワークス	510円
発売中	『サクラ大戦』前夜②	SS	メディアワークス	490円
発売中	『ポケットカメラ』メチャ遊び本	GB	エニックス	648円(別)
発売中	『私立ジャスティス学園』熱血大全2	アーケード	新声社	1280円
発売中	全スーパーロボット大戦シリーズ大百科	SS	勁文社	880円(別)
発売中	『ボンバーマンウォーズ』公式ガイドブック	PS・SS	アスペクト	850円
発売中	『バーチャファイター3tb』	アーケード	新声社	2800円
発売中	『悠久幻想曲　2nd Album』	PS・SS	メディアワークス	510円
発売中	『英雄志願　―Gal Act Heroism―』公式ガイドブック	PS・SS	アスペクト	1000円
発売中	THE LAST BOOK OF『BUST A MOVE』	PS	エニックス	1333円(別)
発売中	『機動戦士ガンダム　ギレンの野望』制圧作戦報告書	PS	講談社	1000円
発売中	『マリーのアトリエ』～ザールブルグの錬金術士④	PS	ムービック	2730円
発売中	『悠久幻想曲　2nd Album』公式コミックファンブック	PS・SS	メディアワークス	660円
発売中	ゲーム四季報　超ワザエモンVol.4		ジャパン・ミックス	1200円
発売中	『鉄拳3』	PS	新声社	980円
発売中	『リアルバウト餓狼伝説2』	アーケード	新声社	980円
発売中	『装甲騎兵ボトムズ　ウド・クメン編』完全攻略ガイド	PS	講談社	1200円
発売中	『デジタルモンスターVer.3』最強データブック	携帯ゲーム	エニックス	476円
発売中	セガサターン必勝法スペシャル『機動戦士ガンダム　ギレンの野望』	SS	勁文社	1200円
発売中	コナミ完璧攻略シリーズ『ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2　彩のラブソング』プライベートアルバム	PS・SS	双葉社	1600円
発売中	コナミ完璧攻略シリーズ『幻想水滸伝』公式完全ガイドブック	SS	双葉社	1600円
発売中	コナミ完璧攻略シリーズ『ツインビーRPG』公式完全ガイドブック	PS	双葉社	1300円
発売中	『ブシドーブレード弐』攻略本　鳴鏡奥伝2	PS	デジキューブ	1200円
発売中	セガサターン完璧攻略シリーズ『ラングリッサー～Dramatic Edition～』必勝攻略法	SS	双葉社	1400円
発売中	セガサターン完璧攻略シリーズ『バロック』必勝攻略法	SS	双葉社	1400円
発売中	『セガラリー2』オフィシャルガイド	アーケード	ソフトバンク	1100円
発売中	『サクラ大戦2　花組公式入隊案内』	SS	ソフトバンク	950円
発売中	『機動戦士ガンダム　ギレンの野望』パーフェクトガイド	PS	ソフトバンク	1000円
発売中	NINTENDO64完璧攻略シリーズ『テン・エイティ　スノーボーディング』必勝攻略法	N64	双葉社	1200円
発売中	『スペクトラルタワーII』ルーツ真書	PS	光栄	1400円(別)
発売中	『卒業III　Wedding Bell』メモリアルブック	PS	光栄	1500円(別)
発売中	CDブックシリーズ『スーチーパイ・アドベンチャー　ドキドキナイトメア』	SS	ゼスト	2800円(別)
発売中	『ときめきメモリアル　ドラマシリーズVol.2　彩りのラブソング』公式ガイド	PS・SS	NTT出版	1100円
発売中	『実況パワフルプロ野球5』公式ガイド	N64	NTT出版	1000円
5月上旬	『ドラゴンフォースII～神去りし大地に～』オフィシャルガイド	SS	ソフトバンク	未定
5月15日	じゅげむBOOKS『探偵　神宮寺三郎～夢の終わりに～』全記録	PS	メディアファクトリー	1200円(別)
5月中旬	じゅげむBOOKS『ブシドーブレード弐』ノベル&グラフ　ブシドーブレード列伝～瀬戸内の剣豪達～	PS	メディアファクトリー	1300円(別)
5月下旬	じゅげむBOOKS『街』スペシャルガイド～サウンドノベル入門	SS	メディアファクトリー	未定
5月下旬	じゅげむBOOKS『鉄拳3』バカ一代	PS	メディアファクトリー	1200円



イラスト/雑君保プ

今月のおすすめ
Pick UP

●BOOKS

『ヨッシーストーリー』ハイパーガイドブック／発売中
光栄／1000円（税別）



魅力的なキャラクターたちと奥深いゲーム性で人気を得た、『ヨッシーストーリー』のガイドブック。すべてのメロンのありかやハートの取り方他、ゲームのコツや疑問点はすべてこの1冊におまかせだ。

広井王子夢のつづき ベトナム、ニッポン／発売中
ソフトバンク／1800円（税別）



『サクラ大戦』を始め、次々に名作を発表してきたヒットメーカー、広井王子氏がベトナムを歩く。その豊かな才能を遺憾なく発揮した、生活感溢れる撮り下ろし写真とエッセイの数々は実に味わい深い。ファン必携の1冊。

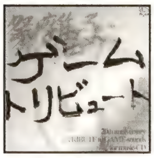
『トゥームレイダー２』アドベンチャーガイド レイラズファイル／発売中／アスペクト／1300円（税別）



レイラ・クロフト嬢が繰り広げる冒険活劇『トゥームレイダー2』のガイドブック。システム手帳を模した雰囲気漂う誌面には、彼女の冒険の足跡をすべてレポート形式で綴っている。デザインが美しく、実用的な１冊。

●CD

雛祭り～ゲームトリビュート／5月21日
エアーズ／3200円（税込）



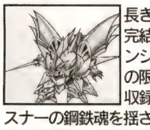
ゲーム20年の歴史を音で楽しめるのが本アルバムだ。これまでの名だたるゲーム群のサウンドを日本が代表するトップギタリストが、白熱のプレイで奏でる記念碑的1枚。

『慟哭 そして・・』／発売中
PC／マーベラスエンターテイメント／2940円（税込）



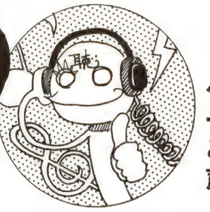
ヒロインたちの個性が光る人気アドヴェンチャー『慟哭 そして・・』のサウンドトラック。深淵なゲーム世界に彩りを添える、10曲ものイメージソングを収録している。

『スーパーロボット大戦Ｆ～完結編』／5月20日
ファーストスマイル・エンターテイメント／2854円（税込）



長き戦い終止符を打ち、遂に完結を見せる同ゲームのアレンジアルバム。ローソンのみの限定販売で、初回特典付き。収録曲は全12曲。いずれもリスナーの鋼鉄魂を揺さぶる通好みな選曲が魅力的。（写真はイメージイラストです）

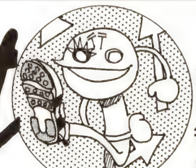
CD
ゲームミュージック



ゲームの世界だけでは知ることのできないキャラクターたちの魅力に迫るドラマＣＤは、相変わらずの人気。このごろの春の陽気のように爽やかな女の子たちの歌声は、聞いているだけで元気がわいてくるよね。

発売日	タイトル	ハード	発売元	価格
発売中	『セガラリー２』	アーケード	マーベラスエンターテイメント	2200円
発売中	『THEFALLENANGELS 堕落天使』	アーケード	PC／サイトロンレーベル	1456円
発売中	藤崎詩織　Pianocollection	PS・SS	キングレコード／コナミ	3059円
発売中	『ツインビーRPG』オリジナルゲームサントラ	PS	キングレコード／コナミ	2243円
発売中	月刊ときめきメモリアル　アンコール	PS・SS	キングレコード／コナミ	4893円
発売中	『雷弩機兵（ライドギア）ガイブレイブ』ラジオドラマCDVol.3	PS	エイジップミュージック	2857円
発売中	『悠久幻想曲　2ndAlbum』ドラマCDVol.1	PS・SS	メディアワークス	2800円
発売中	『サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～』激！　帝国華激団（改）	SS	PC／マーベラスエンターテイメント	1050円
発売中	『慟哭そして・・・』オリジナルサウンドトラック&ヴォイスコレクション	SS	ファーストスマイル・エンタテイメント	3398円(別)
発売中	『ゲーム天国』～戦え！　DJ戦隊ゲーテンジャー～	PS	ファーストスマイル・エンタテイメント	2427円
発売中	『ひざの上の同居人』ドラマＣＤ～夢見る仔猫編～	PS	PC／サイトロンレーベル	2800円
発売中	『プリンセスクエスト』	SS	PC／サイトロンレーベル	2940円
発売中	『メタルスラッグ２』ＳＮＫ新世界楽曲雑技団	アーケード	PC／サイトロンレーベル	1800円
発売中	『リアルバウト餓狼伝説２　～THENEWCOMMERS～』	アーケード	PC／サイトロンレーベル	1800円
発売中	ファンタスティック・キャラクターシリーズ『プリンセスクエスト』	SS	PC／サイトロンレーベル	2800円
発売中	『リアルバウト餓狼伝説2』	アーケード	PC／サイトロンレーベル	1800円
発売中	『ひざの上の同居人』ドラマCD全編	PS	PC／サイトロンレーベル	2800円
発売中	『ひみつ戦隊メタモルV』オリジナルサウンドトラック	SS	日本クラウン	2381円(別)
発売中	『みつめてナイト』オリジナル・ゲーム・サントラ	PS	キングレコード／コナミ	3873円
発売中	『ときめきメモリアル』ドラマシリーズ～虹色の青春forevervol.4	PS・SS	キングレコード／コナミ	2854円

Event
イベント



まちに待ったGW到来！　でも行楽地はどこもすごい人出のはず。こういうときは家に篭もって、たまりに溜まったゲームにいそしむっていうのは……ダメっぽいですか？

●5/2、3
「ネットワークゲーム大会」
メディアクエストから好評発売中の『Ultim@te race PRO』と「Magic:The Gathering」の通信対戦モジュール『Mana Ling（英語版）』の2タイトルを用いたゲーム大会が開催される。LANによる16人対戦レース、絶大な人気を誇る「M:TG」のネットワーク対戦でGWを大いに満喫しよう。
日時：5月2日『Mana Ling（英語版）』
対戦大会　AM11:00～
5月3日『Ultim@te race PRO』
対戦大会　AM11:00～
会場：東京・秋葉原T-ZONE

Campaign
キャンペーン

●4/27～5/29
「OPIONチューニングカーバトル春キャンペーン」
❶『OPTIONチューニングカーバトル』（エム・ティーオー）をキャンペーン協賛店で購入すると、先着15,000名にその場で「OPTIONゴールデンステッカー」をプレゼント。
❷キャンペーン協賛店でタイムアタック大会が開催されている。上位入賞者には「デュアルショック」、「OTBオリジナルキーホルダー」などをプレゼント。詳細は店頭ポスター、チラシを参照。
開催期間：4月27日～5月29日
協賛店：テレビパニック、ブルート、マジカル、ドキドキ冒険島、ファミーズ、マグマート、桃太郎、ゲームアーク、Pボーイ、ファミコンランド

●～5/15
「『サラブレッドブリーダー世界制覇編』キャンペーン」
《第1弾》PS用ソフト『サラブレッドブリーダー世界制覇編』を予約すると、名馬や重賞の名場面などを収めたトレーディングカードをプレゼント。
《第2弾》パッケージラベルにある応募券を官製はがきに貼り、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上応募すると、抽選で1,000名に謎の繁殖牝馬のデータが入った「特製メモリーカード」をプレゼント。　応募締切：5月15日
宛先：〒171-0042 東京都豊島区高松1-11-16 西池袋フジタビル 株式会社ヘクト　『サラブレッドブリーダー世界制覇編』メモリーカードプレゼント係宛

●～5/11
「このチャンスに人生を賭けろ!!」
「人生ゲーム」30周年記念大感謝キャンペーンの第1弾。クイズの答えを官製はがきに記入し、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、同伴者住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上応募すると、正解者の中から抽選で豪華賞品をプレゼント。
《クイズ（ヒント：○○にあてはまるのは漢字2文字）》
「今年30周年を迎える人気の盤ゲームといえば、
タカラの○○ゲーム」

【特賞：ギャンブル資金30万円付き
ラスベガスツアー3泊5日の旅……ペア4組】
【A賞：佐渡ヶ島・砂金発掘ツアー1泊2日の旅……ペア5組】
【B賞：宝くじ1万円分……30名】
【C賞：人生ゲームオリジナルマウスパット……300名】
宛先：〒104-0061　東京都中央銀座6-14-2 銀座野田ビル 株式会社ジャパド　「人生ゲーム30周年キャンペーン」係
応募期間：4月1日～5月11日

ライバルに差をつけろ！ クチコミ重視の読者ページ GEMDAN

GEM団5 GO!

風薫る五月、新しい学校ではまた独りぼっち？ 仕事はもう辞めちゃったの？ 笑ったのはいつ？ 空を見上げりゃおふくろさん、ページをめくりゃGEM団5

ゲーム関連マーク抜き打ち学力試験

〈100点満点／制限時間30分〉

はい、教科書しまって。今日は突然だが試験を行う「エエ〜ッ!!」…ほら、静かにぃ。え〜、ゲームマークに関する知識を試す問題だが、ひっかけや難問も多いので、よく考えて答えるように。始め！

[問1] 次のマークの付いているソフトについて、設問に○か×で答えよ。 〈各2点〉

①このソフトは、プレイステーションでも遊ぶことができる。

②このソフトを、注意深くセガサターンにセットした。

③このソフトはCD-ROMより、カートリッジで出てるもののほうが多い。

④このソフトは、ゲームボーイポケットでも遊ぶことができる。

⑤このソフトは、ひとりっ子もしくは独身貴族のヤンエグ専用だ。

⑥このソフトは、メモリーカードがないと遊べない。

⑦このソフトは、スーパーゲームボーイさえ使えば、カラーで遊べる。

⑧このソフトは、通信ケーブルを使って、友達と対戦や交換ができる。

⑨このソフトを、ゲーム好きの小学生の甥っ子に買ってあげた。

⑩このソフトを、ゲーム機を持っていないおじいちゃんに買ってあげた。

[問2] 以下のマークの付いたソフト名を、それぞれ3つずつ挙げよ。 〈各5点〉

㋑ ㋺

[問3] 次の3つのマークの違いを、簡潔に述べよ。 〈10点〉

㋑ ㋺ ㋩

[問4] 次のマークが付いているソフトの多い順に並べよ。 〈15点〉

㋑ ㋺ ㋩ ㋥

[問5] 次のマークを、制定された順番に古いものから並べよ。 〈15点〉

㋑ ㋺ ㋩ ㋥

[問6] 以下のサウンド系マークと、それが表記されたソフトを線で結べ。 〈各5点〉

㋑ ・	・ ㋭「街」「サクラ大戦2」
㋺ ・	・ ㋬「トワイライトシンドローム」
㋩ ・	・ ㋣「実況パワフルプロ野球」
㋥ ・	・ ㋠「ヴァンパイアセイヴァー」

[問7] 次のマークのうち、実際に使われたことのないものはどれか？ 〈10点〉

㋑ ㋺ ㋩ ㋥

【回答】[問1]①×「でも」ではなく「でしか」遊べない ②○ ③×カートリッジのみ ④○ ⑤×プレイ人数の表記 ⑥×セーブできないだけで遊べる ⑦×ＳＦＣも必要 ⑧○⑨○ ⑩×その前にゲーム機を買ってあげましょう [問2]㋑PS「バイオハザード」シリーズ、「クロックタワー」シリーズ、「パラサイトイヴ」「天誅」「トゥームレイダース2」「リンダキューブ」など／㋺SFC「糸井重里のバス釣りNo.1」「ダービースタリオン96」「RPGツクール2」「サウンドノベルツクール」「音楽ツクールかなで〜る」など [問3]㋑はネジコンやガンコンなど他社製のコントローラに対応。㋺㋩はSCE製のアナログジョイスティックと、アナログコントローラにそれぞれ対応している [問4]㋑38本→㋩31本→㋺15本→㋥15本〈97年4月1日現在〉[問5]㋺95.2→㋑96.2→㋥96.11→㋩98.2 [問6]㋑−(ち)／㋺−(ほ)／㋩−(と)／㋥−(へ) [問7]㋑SS「ウエルカム ハウス」／㋺PS「スーパーロボットシューティング 限定版」など／㋩SS「ザ・野球拳スペシャル」／㋥これが作りネタ！

■ドミノ君をとめないで／PS／アートディンク／98初

●超ポップなキャラ。切なすぎるエンディング。小技のききまくった仕掛け。特に完全連続時の、ステージ3のじいさん最高！　コンビニでも扱ってるのに、なんで売れないんだ！
（東京都　アンダン98）



◎コツをつかめば楽しさ開花。フラフラ歩くドミノ君が、ドミノ倒しそうで緊張感もアル
©1998 ARTDINK. キャラクターデザイン©1997 HAKUHODO Inc.

■バーニングレンジャー／SS／セガ／98初

●とてもいいソフトです！　命がどんなに大切なのか、つくづく実感しました！
（東京都　ねこちゃん）

■Bust A Move Dance&Rhythm Action／PS／エニックス／98初

●ハッキリ言ってジャマーはいらん！　カッコ良さを競うのに、他人の邪魔して勝つなどというネガティブな思考は不要。コンボにこだわらず、自分の好きなアクションだけを使うフリーダンスが内輪の主流だ。あとこのゲーム、接待には向かないと思う。ヘタだと自分が画面に映らんから。
（東京都　杉本裕允）

■クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～／PS／SME／97②

●グラフィックは美麗かつリアル。最初の方はテンポが悪いが、それが後の満足感につながる。まるで一万ピースのパズルを組み立ててみたい。
（神奈川県　李　美龍）

■Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！／SS／セガ／96初

●このゲームがやりたくて、SSを買った。実名のJリーガーのわりに、全然違う顔が笑える。運営が40年と決められているのもマル。『2』の後にやると、何か新鮮さを感じた。
（神奈川県　マルドラド最強）

■プリンセスクラウン／SS／アトラス／97初

●格ゲー1本の私でも退屈しないRPG。RPGの戦闘は「物語を見るためのノルマ」的な印象が強いけど、これはバトルを楽しむうちに自然と物語が進む感じ。何より主人公の女王が、回復アイテムの食事を本当においしそうに食べるのに惚れた！　いっそこのままクリアなどしないで、女王と食い道楽の旅を続けたい。
（東京都　ぼんたろう）



◎素朴な雰囲気のファンタジーRPG。敵キャラの攻撃アクションも、凝っていて見モノ
©SEGA ENTERPRISES,LTD. & ATLUS 1997

■太陽のしっぽ／PS／アートディンク／96初

●てきとーな作りのマップのおかげで、何度探索しても目的の場所には一発で着けません。原始人の顔もスキ。突然寝るのもスキ。とにかく飽きない。
（北海道　ゆらぼう）

■パイロットウイングス64／N64／任天堂／96②

●この作品で大切に覚えておきたい瞬間。それはジャイロコプターなどで橋の下をくぐり抜けた時に沸き上がる歓声。つられて俺の優越感もふつふつと…。どんなにハードやソフトが進化しても、こういう心に直接語りかけてくるような演出を忘れないでほしいものです。
（大阪府　あきろと。）

読者の思い込みクチコミソフトレビュー

オレゲースプラッシュ

新旧問わず、自分がイカしてると感じたゲーム。心のベスト10入りしたゲームを、思うがままにレビューだ！

［丸数字は登場回数］

■ポポロクロイス物語／PS／SCE／96②

●泣いた！　ゲームやって生まれて初めて泣いた。母のため、世界のため、わずか10才の幼い子供が旅立ってゆく。オーソドックスすぎるシステムが、逆にストーリーに集中させた。俺の1本！　って感じですな。
（静岡県　nWo寿一）

■テラ　ファンタスティカ／SS／セガ／96初

●単なるSRPGと思ったら大間違い。実は主人公ディーネによる、大公アレクシス育成ゲームでもあるのだな。主人公は女性だし、SSユーザーの女性にすすめたいゲームです。
（埼玉県　民井実佐）

■DX人生ゲーム／PS／タカラ／96初

●主人公（自分）の顔や服、愛車まで決められるのがすごく良い！　ステージも長く遊びたい時、すぐ終わりたい時、それぞれ選べるので良い。でもロード時間長すぎ…。やっぱり恋人は好きな人の名前ですね。
（東京都　津南）

■タクティクス　オウガ／SFC／クエスト／95初

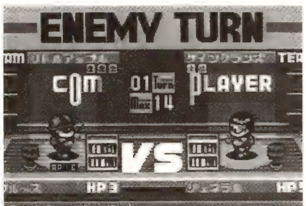
●シスコンの弟と、ブラコンの姉。その姉にひそかに惚れている幼なじみの3人が、自国の民族紛争に巻き込まれていくという、非常にディープな設定のSRPG。高度に完成された世界観と、ドロ沼の人間模様（特に姉と弟のからみ）が魅惑的なオトナの逸品。
（神奈川県　ストレイ・シープ）



◎3つのハードで発売されている。SFC版はロードが早く、PS、SSはボイス入りが魅力
©QUEST

■B・B・GUN～サバイバルゲーム／SFC／アイマックス／95初

●エアガンを使って、チームVSチームで戦うサバイバルゲーム。と言ってもキャラはかわいいし、何しろBB弾。フラッグ争奪、捕虜奪回などのミッションをクリアしていきます。血とか死とかは無縁。ドキドキ度ともに熱中度は相当高い！
（東京都　河合まこ）



◎意外とないジャンルの貴重な一本。森林からオフィス内までいたる場所が舞台に。対戦可
©1995 I'MAX/BE TOP

■夢見館の物語／MD／セガ／93初

●難易度は高くなく、謎解きで頭を悩ませることはあまりなかったけど、あの雰囲気はすごく好きだった！　人間が出てこないところも…。私の中で、5本の指に入る名作です。
（大阪府　パソコンほしい）

■いただきストリート／FC／アスキー／91初

●音楽、キャラ、ゲーム内容とも満点！　SFCの『いたスト2』も良いが、音楽はだんぜんこちらが良い。これだけのために、FCを捨てずに持っております。
（広島県　永森壮平）

■百鬼夜行／FC／ユース／89初

●このゲームのすごいところは、DQ風の戦闘で、敵を倒した後のコメント！「経験値を○○手に入れた。案の定、○○両を手に入れた。」…案の定!?　てことはあんた、敵を倒す前から何両持ってるか予想してたの!?
（千葉県　Anubis）

■上海／GB／HAL研究所／89初

●GBとあなどるなかれ！　全13824面！　はたして私は生きている間に、全面クリアできるのだろうか…？
（神奈川県　豊永美佐子）

■ツインビー／FC／コナミ／86初

●あれは高校1年生のころ、兄と2人でツインビーをやってた時。午前1時ごろ、何かパチパチと音がする。何だ？「大変だ、向かいのストアーが燃えている！」ツインビーのおかげで、大火事を防いだぞ！
（東京都　つね吉）

■スペランカー／FC／アイレム／85初

●ちょっとの段差から落ちるだけで死。何かするたびに死。けど大スキ。とにかく理不尽に死。おまけに、やられた時の音楽は怒りが倍増してまたよし。
（長崎県　サンダー軍曹）



◎探検家にあるまじき貧弱さはもはや伝説。オリジナルは洋ゲーらしい。何となく納得。
©1985 アイレム

■アイスクライマー／FC／任天堂／85②

●単純だけど面白かった。2Pで遊べて、敵を倒しながら雪山を登ってゆくのだが、途中でお互いに邪魔し合いになるのがいつものパターンだった。
（東京都　みかまん）

名言短冊（めいげんたんざく）第八節

鉄拳3で内需拡大!!

広告のポスター／鉄拳3（1998）より

これはゲームの中の言葉じゃなくて、『鉄拳3』のポスターのあおり。近くの駅には、このポスターがダーーーッッと一面に貼ってある。内容がスポーツ新聞タッチなもんだから、何事かと思ったおばちゃんが足を止め、真剣に読んでいた。その数4人。でもやっぱりよく分からないらしく、最後は皆、首をかしげるのが印象的だった。（東京都　田口光博）

Mr. UWASAN

今月の信頼度0%

「侍でも肩に力が入っていたら人を斬れないんだ。バッティングも同じだぞ！」これはロッテのフランコが小坂に言った名言短冊です。みなさんも肩の力を抜いてネタを考えましょう。

●新品のジーンズを買い、いかにカッコ良く色落ちさせるかがテーマの落ちものSLG。『縦落ちをつくろう！』が発売!?　裏返しに洗ったり、日陰で干したりして自慢のジーンズをジックリと色落ちさせよう！　おじゃまキャラの「おかん」には要注意だ。せっかくクールに色落ちたジーンズを漂白剤をもりもり入れた洗濯機でウォッシングしてしまうぞ。

（東京都　古着バカ一代）

◎ラングラーならビンテージでなくても縦落ちバッチリだね

●あの人気番組「たかじんのばぁ～」のゲームになるらしいです。登場キャラはたかじん、雅はもちろんのこと。安岡力也、ガッツ石松、木村一八など総勢40人のケンカ・お酒・女自慢が勢揃い。ゲームモードは2種類。登場キャラが対決する対戦格闘の「鉄拳モード」。各々のケンカ・女自慢で様々なエンディング見せる泥酔恋愛SLGの「トークモード」があるらしいです。

（埼玉県　Qボックス）

●『信長の野望』の最新作では日本全国を占領し尽くしてしまった信長が、ついに宇宙へ出撃するらしいです。ジオン軍、帝国軍などの強敵を倒して宇宙制覇を目指して、冥王星まで網羅した広大なマップも遊びごたえ充分!?　しかも『提督の決断』とのリンクも可能で、信長をゼロ戦に搭乗させて、米英と対戦することもできるらしいぞ。

（東京都　関西軍）

●PSで人気のレース物『ランナバウト』が64で登場!?　移植版ではキャラの選択が可能になったのがポイント。登場キャラは8人。大竹まこと、ドリカムの西川、ビートたけしなど交通関係の有名人が勢揃い。世界中の街をブッ壊しながら快走できるレースゲームになるとか。

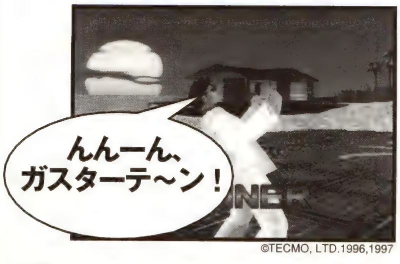
（千葉県　微笑みデブ）

●『笑点ザ・リアルバトル』というゲームが発売するらしい。これは長寿番組「笑点」に登場する落語家たちが師弟関係を越えて大激突する格闘ゲーム。キャラは円楽、歌丸、こん平などお馴染みの面々が勢揃い。円楽のウソ笑い攻撃やこん平のちゃんらーん！　などの必殺技を駆使して最強の落語家を目指すのだ。全キャラを制覇すると隠れキャラとして山田隆夫や立川談志、その他にも老人に対しては最強を誇る毒蝮三太夫などが登場予定。

（東京都　シュン）

◎ババア、ババアと叫ぶ毒蝮も60台半ば。お前もジジイだ！

VIVA!マンガ塾



©TECMO, LTD.1996,1997

ホームラン賞（静岡県　阿修羅王）

猛打賞（愛媛県　デルタの魂）
エ～、n.w.o だっ！

二塁打（愛知県　さらさらアフロ）
こーんなフナを見たんだよ。本当だって!!

併殺打（東京都　中村国彦）
ボタン飛ばし記録更新！

今月のホームラン賞は静岡県の阿修羅王さんに決定です。海に向かって「ガスターテンッ！」ですか。ジャンリーさんは、いったい誰の胃痛を直しているんでしょうね。猛打賞は愛知県のデルタの魂さん。これは蝶野の後ろで構える武藤と天山のポーズですね。97年の東スポ大賞をゲットしたn・w・o旋風は当分、続きそうです。二塁打は愛知県のさらさらアフロさん。手の広げっぷりを見るとマグロぐらいのフナだったんでしょうね。でもフナって淡水魚だから、海にはいないでしょ。併殺打は東京都の中村国彦さん。ジャンリーさんは、ミニスカポリス復活を願ってこんなコトしてるのかな。とにかく男の哀愁を感じます。

VIVA!マンガ塾募集

次回のお題


©（株）ナムコ

次回のテーマは『鉄拳3』に出演中のロウ親子さんです。マーシャルアーツが特技ですが、お料理のウデもなかなかで、現在は中華料理のお店を経営してるようです。こんな、ステキな親子のほのぼのセリフを考えてください。

ミッフィー前川のゲエム・ノスタルヂャ

1993年05月・TOP10

（ランキングはGEM団調べ／入手難易度はS難→D易）

順位	タイトル	機種／メーカー／発売日／現入手難易度
1位	ファイナルファイト2	SFC／カプコン／5月22日／現入手難易度D
2位	スーパーボンバーマン	SFC／ハドソン／4月28日／現入手難易度D
3位	スーパーファミスタ2	SFC／ナムコ／3月12日／現入手難易度D
4位	星のカービィ	FC／任天堂／3月23日／現入手難易度B
5位	スーパーマリオカート	SFC／任天堂／92年8月27日／現入手難易度D
6位	伝説のオウガバトル	SFC／クエスト／3月12日／現入手難易度C
7位	ブレスオブファイア	SFC／カプコン／4月3日／現入手難易度B
8位	ドラゴンボールZ　超武闘伝	SFC／バンダイ／3月20日／現入手難易度D
9位	スーパーテトリス2+ボンブリス	SFC／BPS／92年12月18日／現入手難易度C
10位	Pop'nツインビー	SFC／コナミ／3月26日／現入手難易度D

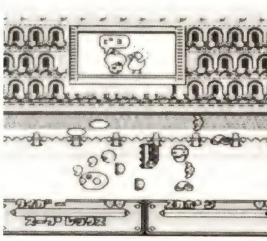
PlayBack Review

ジョイメカファイト

今月は比較的最近の、93年度ランキングです。SFCの発売から2年と半年、ランキングのメインはFCからSFCへとほぼ移行しています。まだFCソフトの発売も少しはあったのですが、ランクインはまれ。その中で、堂々のランクインを果たした『星のカービィ』は注目の1本です。

さらに、当時はあるブームが起こっていました。それは今月1位の『ファイナルファイト2』と、『ストリートファイターII』がカギ。そう、対戦格闘ブームです。ストIIシリーズは当時の3大ハード、SFC・PCエンジン・MDすべてに移植される人気ぶり。またこの2ケ月後には、SFCで『ストIIターボ』も発売になっています。ちなみに今月8位の『ドラゴンボールZ』も格闘ゲームですが、実はこのシリーズ、FCの2作目以降は今作までずっとRPGだったのです。これも格ゲーブームの象徴と言えるでしょう。

そしてようやく、今月のレビューにたどりつきます。惜しくもランク外ですが、『ジョイメカファイト』もそんなブームの中、発売された格闘ゲームの一つ。体の先端のパーツしかないキャラは、FCで格闘ゲームを動かす上での限界だったのかもしれません。それでもキャラたちは、リアルに格闘技の数々をプレイヤーに魅せてくれました。ゲーム性うんぬんよりも、「FCでも格ゲーはできる！」と言わんばかりの意気込みが、印象に残る作品です。


◎ジョイメカファイト／FC／任天堂／5月21日／現入手難易度D　©1993 Nintendo

Goods モニターズ

ソフト以外のゲーム関連商品を読者がCHECK！

■ショルダースピーカー／ソニー／8800円

●肩にかけるスピーカーなので、髪型を気にせずに音を楽しめるし、ヘッドホンみたく長時間でも耳が痛くならないのでGOODです。コンポやステレオにつながなくても臨場感もバツグン。音にこだわる人におすすめ。（千葉県　本千葉あずさ）



◎たとえテレビが小さくても、音響が良くなるだけで迫力が変わる！　…かも

■ポケットカメラ／任天堂／5500円

●手紙を書く機会が多い私。見せたいモノがある時、ポケカメでパシッと撮り、プリントして手紙に貼る。文章と絵で説明するより、ずっと簡単です。プリクラ代わりとしても重宝。（茨城県　涼名マミィ）

●メモリー30枚、1日でいっぱいになった。交換した写真は何となく捨てづらいし、そーすると交換するたびに、自分が使える枚数が少なくなる。外部でバックアップとれるモノがあれば…。あ、プリンタ買って保存しろってことか？（長崎県　MS春山）

■マメブルッ！　電車でGO！／バンダイ／1980円

●携帯版なので、画面はシンプルな液晶画面。とはいっても、音と振動で体感できるので、遊ぶ分にはかなりリアルに感じるゲームです。ヒマな時には、オススメな一品です。（静岡県　アーティア）



◎電車の中で、本物の電車とシンクロしながらやってみよう。リアル度アップ？

©TAITO CORP.1997 ©BANDAI 1997

■たまごっち／バンダイ／2000円

●プーになってすっかり夜型人間だったが、超昼型のコイツのおかげで矯正できた。来週からは新しい仕事だ。かわいいヤツ。だから今さらって言うな！（神奈川県　熊使い）

■ガチャ王　チョコボの不思議なダンジョン／バンプレスト／プライズ

●いいッス。特に黒魔道士！　あの怪しいキャラが、マスコットになる日が来るとは。今は携帯につけてるけど、インパクトではキ○ィにもピ○○ュウにも負けてないからお気に入り。でもちょっとマニアックかのう。（埼玉県　ぴのりん）



◎全6種類。ボムや黒魔道士といった、おなじみの敵キャラもマスコットに

©1997スクウェア　キャラクターデザインサポート／バンプレスト

我流 ローテク道場

ハイからバカまでキミだけのプレイを伝授してくれ

●初代PSとテレビをS端子ケーブルで接続している人限定ネタです。ガンコンのビデオ端子をPSのビデオ端子につなげるだけで、ガンコンが使えちゃうって知ってた？　ビデオケーブルをつけ変えるより画質がキレイなのでオススメ！（岐阜県　まささん！）

●『バストアムーブ』の超簡単クリアテクを発見。自分の声やメトロノームで「タン、タン、タン、タンッ！」のリズムを作りテープに吹き込みます。それをループ状態にして、テープを聞きながらプレイすればバッチリ。どんなダンスもクール出しまくりです。ゲームの音楽はまったく聞こえないからハッキリ言って最低のテクなんですけど、とりあえずリズム感の悪い人でもエンディングは見れるハズですよ。（千葉県　a－r）

●『ゼノギアス』でキスレブ総統府のあるクレーンを動かしてみよう。上手く動かすとアイテムをゲットできるのだが、俺の場合は違うぜ。クレーンを操作して歩いてる人にぶつけてヤルのだ。すると「俺を殺す気か」と怒られるぞ。もちろん、俺は殺す気でした。あと、キスレブ総統府にあるメトロノームゲームにもハマりますよ。（大阪府　チャガシ）



◎クレーンをヒットさせるなんて、香港映画のエンディングみたいでカッコイイですね

●『ポケットカメラ』を使っての人物コラージュはどうっスか？　パノラマに設定して「顔」に1コマ、あとのコマで「胴体」を撮影します。これで『同級生』の制服姿の詩織ちゃんや、裸の詩織ちゃんなどのアイコラもどきが完璧に作れます。（千葉県　沢田狂一）

●SSの『プロ野球チームもつくろう！』で、なかなか優勝できずにお悩みの方はコレを試して下さい。方法は簡単。試合はすべて監督まかせで、1勝2敗などで負け越した場合には、2勝1敗の勝ち越しになるまでリセットを何回も繰り返す。これを続けているとリセットを押さずにも2勝1敗のペースでペナントを進められるようになりますよ。結果はもちろん優勝です。また、野手育成は打撃練習を中心に行い、長距離より中距離砲（20本塁打以下）を育成すると打線につながりが出ます。（東京都　ダリル苺）

●チョット古いんですけどFCの『ベストプレープロ野球』シリーズで使える技です。ランナーがいない時、またはツーアウトの時にバントの作戦を出すと、バントヒットが異様な程にキマリ、打率も4～5割を記録できるようになります。（埼玉県　わいわい）



Q UFOキャッチャーがヘタでカノジョに笑われました。名誉挽回のためコツを教えて。（広島県　泡盛ジョニー）

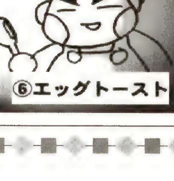
A クレーンタイプは、まず最初に、どの部分を持てばバランスを保ったまま持ち上がるかを見ましょう。で、最初の1回目は、アームの握力の強さを確認。店によってはムチャ弱くなってたりしますので。あとは、300円使ってカスリもしなければ、ドロ沼になる前にいさぎよく諦める。時にはそういう勇気も必要ですよ。

Q ルイージがかわいそう。マリオばっかり出世して。ぼくはルイージがすきです。ほんとうにルイージが主役のゲームはないの？（埼玉県　浜田勇貴）

A 7才の少年から、心をうつお手紙をいただきました。若いのにマニアックですね、ご両親の影響でしょうか。さて、実はアメリカで、93年にSFCで、そういうゲームが発売されたそうです。タイトルは『マリオ　イズ　ミッシング』。行方不明になったマリオを、ルイージが探すという内容です。ちなみにメーカーは任天堂ではなく、「マインドスケープ」というあちらの会社だそうです。しかしこのソフト、残念ながら日本では未発売。お父さんかお母さんにお願いして、なんとかしてもらってね。

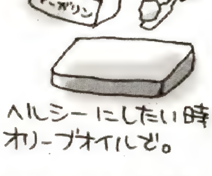
ゲームな夜に…

夜食と私



⑥エッグトースト

①食パンにバターor マーガリンをぬる。



ヘルシーにしたい時は オリーブオイルで。

②パンのまわりを マヨネーズで囲んで。



③まん中にタマゴを 割り入れ、トースターで 5分焼いてできあがり。



タマゴは半熟。マヨネにこげめが 軽くついたら食べごろです。 塩コショウしてどうぞ。

♥今日のレシピ♥
- 食パン
- マーガリンなど
- たまご
- マヨネーズ
- 塩、コショウ

（レシピ参考／神奈川県　安倍宏美）

ゲーム生活向上のため、毎月ひとつのテーマについてみんなで論じていく場

Voice and Opinion

今月のテーマ クソゲーの理由（わけ）

ソフトの増加に比例して、当然高くなるクソゲー率。そこで、怒りを抑えて考えてみよう『クソゲーはなぜクソなのか？』 クソゲーに足りないもの、そうでないゲームとの差とは？ プレイヤーとして作り手側に物申す！

クソゲーの見極め

●ズバリ、操作性の悪さ。これだけで、面白さは大きく変わると思う。これがダメなものはシナリオ、ビジュアル以前の問題だ。（京都府 とろうま）

●操作性とロード時間。特に操作性。これが悪いとどうしようもない！ これってゲーム作る上での最低条件だと思うんですけど…。（大阪府 ハーキュ）

●ギャルゲー＝クソゲーというパターンが多い。特にキャラデザインや声優陣に有名どころを起用している場合は、要注意です。（神奈川県 三浦克之）

●キャラを自由に成長させることが出来ないRPG。推理しなくてもボタンさえ押していればクリアできるADV。出せば売れるだろうという下心いっぱいの育成SLG。アニメの人気にあやかろうと、とりあえず作られたお座なりなソフト。（茨城県 小師昭）

◎クソゲーの判断材料として物語や絵、難易度、ロード時間などの意見も出ていたが、圧倒的に多かったのが操作性の良し悪し。まずみんな、ここを見るようだ。

こだわりや愛がない

●クソゲーとは、ゲームをやりながら「本当にこれが面白いと思って作ったのか？」と制作者にツッコミを入れずにはいられなくなるゲームのこと。（大阪府 ニュータイプ）

●真面目なことを書くと長くなるので、簡単に。やっぱりクソゲーには愛とプライドがないんですよね。制作者の声が、想いが聞こえてこないんですもの。（北海道 阿部肇子）

●いろんな部分で妥協してしまっているソフトが、クソゲーです。（愛知県 なる夫）

●基本的には、面白い部分が納得いかない部分に勝てなかったらクソゲー。すべての原因は作り込みの甘さ。凡庸なアイデアでも丁寧に作れば、良さは出ると思う。作品への愛情を感じられないゲームが、最近増えている。（新潟県 宿許はるか）

◎抽象的ではあるけれど、こういう根本的なものって、ゲーム全体に染み込んで、プレイする側に伝わってくるんだよね。

クソを取り巻く環境

●ズバリ、ゲームのことをよく分かっていない人が金を出し、さらに口まで出すとその作品は壊れていく…それは映画にも言える。（広島県 カムラキン）

●決算期に合わせて、途中でも完成させてしまうのでは…。（東京都 マー）

●クリエイターとユーザーとの間に大きなズレができれば、それがクソゲー。ギャップを埋める役職、つまりプロデューサーの能力が問われていると思う。（福島県 らいちうマニア）

●CESAは中古撲滅キャンペーンなどをやる前に、自分たちの中で倫理規定を作って「クソゲー撲滅キャンペーン」でもやったらどうだ。全体的なソフトの質向上なくして、中古撲滅などあり得ないし、そんな虫のいい話を許すユーザーなどいないと知れ！（岡山県 カーズ）

◎クソゲーまみれで、しかも救いの手がなくなったら、ユーザーは痛い。ごもっともですわ。

クソゲーなどない!?

●買った本人が楽しんでいるのに、回りがクソゲー呼ばわりするのは腹が立つ。面白けりゃそれでいいじゃないか。（神奈川県 千代雄之）

●個人の好みにより、クソゲーであるかどうか意見の分かれるゲームは、クソゲーと言うべきじゃない。が、ゲームとして成り立たないようなソフトは勘弁してほしい。（愛知県 森弘）

●個人的には、この世にクソゲーなんてものはないと思う。みんなが楽しめるゲームの中にも「あのゲーム嫌い」という人もいるだろうし、結局は個人の見解。クソゲーを恐れて平凡なゲームにするより、ほんの一部でもいいから心から愛してもらえるくらいのゲームを作ってほしい。（東京都 DMSクルー）

◎価値観は人それぞれ。自分の好みにちょっと合わないからといって、すぐクソゲー扱いするのは失敬なこと。また、文句を言うのなら、買う前に情報収集を怠るなという意見もあった。

この差が生む悲劇

●我々はそのゲームを初めてするんです。そりゃクリエイターの方々は何回も何回もイヤになるほどやってるわけですから、少々難しいシステムも難易度もいつの間にかに出来るようになっているはずです。つまり、いつの間にかややこしく作ってしまい、初めてプレイする人を遠ざけている。そのユーザーとの差が、クソゲーを生むのです。（広島県 いがぐりほっぺ）

●学生の頃よく言われたこと。「テストの答案は、提出する前にもう一度よく確認しよう！」ギリギリのスケジュールの中では困難なのかも知れないが、冷静にプレイすれば修正できそうなシステムの不備やこなれてない演出が多いように思います。そのちょっとの差がクソゲーを生む。（埼玉県 ことぃもえ）

●ひと言で言えば、作り込み不足だと思う。先に進めなくなってしまったり、操作性が恐ろしく悪かったりって、メーカーの人だってプレイしてみて当然感じたり気付いたりしてるはず。なのに、そのまま発売してしまう状況が、クソゲーを作り出しているんじゃないでしょうか。（兵庫県 かえるちゃん）

◎確かに難しい問題だろうが、一度立ち止まって作品を客観視する作業は大事。この差で、プレイ感が大きく変わると思う。

こちらを見てるか?

●志がないという人も多いと思うが、逆に独りよがりなものも多いと思う。作ってる人は、値段を付けて売るのだから、ユーザーのためにソフトを作ってほしい。作り手の強烈な個性が入りながらも、受け入れられているゲームは、そこが違うのではないかと思います。（神奈川県 はなろう）

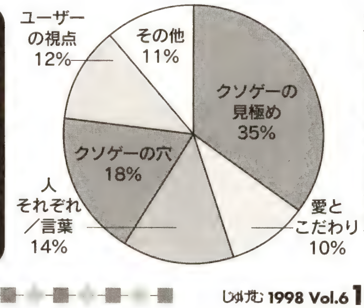
●作品を作るときに、実際にゲームを買う人のことを考えているかが重要。自分でやるときに楽しくできるかを考えながら、制作活動を行ってほしい。プレイ環境の良し悪しが、クソゲーか否かのラインになる。制作者はユーザーでもあってほしい。（愛知県 如月徹）

◎前の節とも繋がるが、操作性にせよ何にせよ、その作り手がきちんとユーザーのほうを向いて、見ているか…なんだよね。

後記

クソゲーと言えども、始めからクソにするために作るクリエイターなどいないハズ（ピエール瀧以外）。納期などのいろんなしがらみの上で、不本意ながらのケースが多いと思う。クリエイターや作品の質を優先させよう、もっとメーカーが寛容になってほしい。そしてもうひとつ、「クソゲー」という言葉の氾濫。読者意見にもあったけど、確かに最近、安易に使われすぎてるような気がします。その中にも新しい志を持った、ただまだ足りてないだけの作品もある。すぐにクソと言うのではなく、新芽を育てるような的確なBo意見を…ちょーらい。

大まかな意見構成



ボイオピ番外地

●「クソゲー」という言葉が浸透しているゲーム業界は、広い心を持っているか、あるいはまだまだ未熟なのか？（岐阜県 ぱぱらぱー）

●パッケージを見れば、プレイするまでもなく、ソフトの良し悪しは分かるはず。しかし、ゲーム歴が最低15年程度のレベルに達していなければ、不可能だけど…。（兵庫県 無記名）

●オレゲーを読むと、意外なゲームに面白さを見い出してて、どんなゲームにもそれぞれ良さがあるんだなぁ～と、ちょっと発見。クソゲーも気の持ちようかも。（愛媛県 カラス）

◎テーマ案は随時募集中です。

募る

次々回のテーマ

ゲームショップに求めるもの

ボクらとは切っても切れないゲームショップ、キミはどうやってお店を選んでる？ ショップは安さがすべてなのか？ サービスや情報や役割など、今ゲームショップに求められるもの そして改善案、理想の姿とは？ また実際にお店で働いてる人は、その内情も教えてほしい！

話題フリーのるツボ

ゲームの大学不合格

（題字：茨城県　宗々）

さて、今月からこのフリー枠では、読者アンケートハガキの裏面にある「じゅげむへのご意見」からも、みんなの声を拾っていきたいと思います。正式な投稿ではないので、名前は伏せ。職業と年齢で掲載しますので、よろしくネ。

韓国特集に反響ゾクゾク

●韓国ゲーム事情など、あまり知ることが出来ないのでとても面白い特集でした。フランスやドイツゲーム事情なども、ぜひ読んでみたいです。お願いします。怪しいグッズなども、ぜひ多く載せてほしいです。（栃木県　フリーター21歳）

●私も去年韓国に行き、ドラゴンバレーというスキー場でスキーをしてきました。プレゼント、ジュセヨ〜。キムチはマシソヨ〜でした。（埼玉県　会社員30歳）

◎韓国特集は反響が大きく、おホメの言葉も多くいただきました。これからのゲーマーは国際化か？

瞳に写る5つの玉の謎

●毎号楽しく読んでます。４月号表紙の吉田さんの瞳に5つずつ鈴が写ってるようにも見えるし、複眼なのかなと思ったりもします。（神奈川県　その他26歳）

●表紙の吉田里深さんの、瞳の中の白い玉は何？　パズルボブルの玉？（大阪府　会社員26歳）

◎瞳の中の白い玉…実はあれは、撮影用の照明が写ってるんです。顔アップの表紙になってから、カメラ回りにあーゆーふうに照明を組み立てて撮るようになったんですねぇ。ただ、今月号の安西ひろこちゃんには写ってないでしょ。今回は何かバックが白地だからとかで、照明の当て方が変わったからなんです。今後は表紙の女のコの瞳に写る光から、撮影風景を想像してみてはいかがかな？

じゅげむへのお願い

●いつも思うのだが、文字のミスが多すぎる。（青森県　高校生18歳）

●すごく読みにくいので、もう少しサラッと読めるようにしてほしい。（京都府　その他25歳）

●お願い。酔いゲー注意マークを作って、その可能性がありそうなゲームを教えてほしい。せっかく買っても、5分もできないうちにダウンすると悲しー。（東京都　自営業30歳）

◎３Ｄ酔いする人って、結構多いみたいですね。もし注意マークを作ったら、みんな助かりますか？

3周年ゆく人くる人

●3年目ということで改めて創刊号から読み返して見たら、やはり現在のほうがずいぶん読みやすくなっているのが分かった。これからも、より読みやすい分かりやすいゲーム誌を目指してください。（東京都　フリーター31歳）

●やっと、大学入試が終わりました。また以前のように、毎月買わせてもらいます。（千葉県　高校生18歳）

●3周年おめでとうございます！　でも僕は受験生になるので、ひとまず買うのはやめてしまいます。残念！（東京都　高校生17歳）

●投稿ページに載せてもらってるということは、ちゃんと読んでくれてるんですね。今まで汚い字でごめんなさい。今度からなるべくキレイに書きます。（大阪府　主婦23歳女）

◎キレイに書いてあると非常にありがたいです。読めないと、ペンネームとかも間違えちゃうし…。

じゅげむ読者の日常

●久しぶりにハガキを出します。その間に子供が生まれました。元気な男の子です。名前は悠哉。また毎号、育児の合間にハガキを書いて出します。（愛媛県　会社員27歳）

●浪人が決定した後に、どんどん来たリクルートの雑誌やら広告やらが、冬の学校のプールにいろんなイケナイ本を投げ込んで、春から夏に掛けてのプール掃除で見つかったときぐらい、嫌な気分になった。（埼玉県　高校生18歳）

●生まれて初めてプレゼントに当選しました。どうもありがとうございます。今までクジ運に恵まれたことはなく、当たらないのが当たり前だったので嬉しかったです。これからも諦めずにハガキを出します。本当にありがとう。（長野県　主婦31歳）

◎いえいえ、どうイタメシまで。

4コマプリクラ

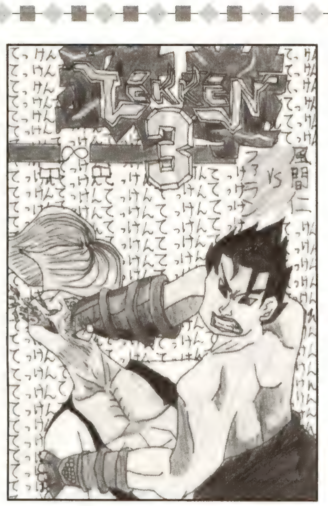


上から：京都府　コウタロウ／神奈川県　ＢＬＡＮＣＡ／東京都　はみ／神奈川県　どせいさん／みんな送ってネ！

ILLUSTYLE

今月のデカは（辻博司）。このイカしたイカれた絵柄に編集部のフジフジがひと目ボレ！　大推薦で決定です。（どんどぐる）はポップで（ねぶそく）は落書き感覚、（津南）は悩ましげでいいス。目指せ、デカスペース！

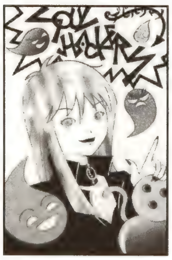
京都府　辻博司



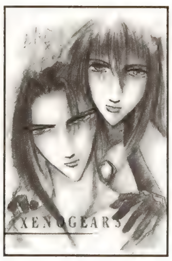
東京都　津南



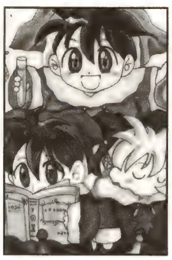
愛知県　どんどぐる



大阪府　えふ哲



奈良県　たかP



東京都　ねぶそく



ENDING

今回ＧＥＭ団チームは初めて、じゅげむ編集部の中期戦略会議というものに参加させていただきました。ちょっぴり難航してたけど、発言もしちゃったよ〜ん。こうしてじゅげむの中枢部にスブスブ浸食していくボクら…だからと言って、この身が保証されたワケじゃないのが、フリーの性ね。

◆ＧＷに日帰り大阪ツアー計画中。始発の新幹線で行って終電で帰るの。連休なのに日帰りとは…（前川）

◆長野は太った女が多いんだよ。ヒックスビルのヴォーカルっぽいヤツばっかり。でも乳はデカイ！（直井）

◆今、オレの中で26歳のカラダに染み渡るＳＰＥＥＤが大ブレイク中。ビデオ見て、若さ吸い取れ！（遠藤）

◆編集長が替わりました。ＧＥＭ団も心機一転？　真実はコロコロなるままに（吉田）

今月のソフト当選者は、山梨県のかめちゃんで「電波少年的ゲーム」？　なすびじゃないけど、とりあえず当選の舞い、踊っとく？

投稿の決まり

●ＧＥＭ団は、巻末のアンケートハガキで投稿できます。ペンネームは7文字まで。同時に巻末プレゼントへの応募にもなります。官製ハガキの場合は、郵便番号・住所・氏名（ＰＮ）・電話番号・年齢などの明記をお忘れなく。

●全投稿者の中から毎月10名さまに、じゅげむオリジナルグッズを！　そしてさらに、抽選で１名さまに…ご希望のゲームソフト（当選者には追ってコチラから連絡を入れます）を差し上げます!!

●宛先／〒105-0021　東京都港区東新橋２−12−11　電池ビル　じゅげむ編集部「ＧＥＭ団○○係」まで。ＦＡＸでの投稿は…03（5472）8413へ。

編集さん図鑑



フジフジ　No.128

フ〜ジコちゃ〜ん科。ＧＥＭ団メンバーにお菓子を配って手なづける名フリーダー。お散歩も大好き。鉄拳3のパンダを狙って、今日も自ら前髪一直線ッ!!

ウラ技 Gダライアス

●タイトー●シューティング●PS●5800円

無限コンティニュー&すべてのムービーを鑑賞

通常、アーケードモードで可能なコンティニュー回数は9回と決まっている。だが、プレイ数が累計100回を超えると、オプションのクレジット数設定部分に「FREE PLAY」が追加され、以後無限コンティニューでプレイすることができる。また、オプションにある「ムービー」にカーソルを合わせ、左、右、左、右の順に入力したあと、L1、L2、R1、R2を同時に押しながら○かスタートを押してみよう。これで、すべてのゾーンのムービーが見られるようになる。



➡最終ステージのムービーがいきなり見られるなんて、とても便利。どうしても先に進めない人はこれで鑑賞しよう



⬆残機を1機に設定してすぐにやられるという方法を取れば、比較的短時間で100回プレイが達成できる

GW。やりかけているゲームをやるにはもってこいの休暇だ

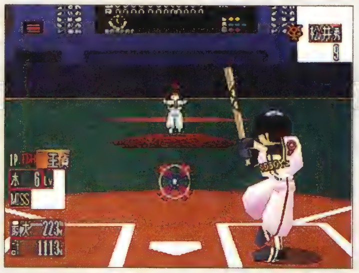
技辞典 わざじてん

ウラ技 プレイスタジアム3

●バンプレスト●スポーツ●PS●5800円

オールドボーイズが登場

ホームランレースの1Pチーム選択画面中、2Pコントローラーで×、○、△、□を順に入力する。すると画面中央に、歴代の名選手で構成された「オールドボーイズ」が出現して使用できるようになる。また、チームエディットのユニフォーム選択画面中、2Pコントローラーで上記のコマンドを入力すると、オールドボーイズが選択できる。


➡懐かしのこのフォームは、まさしく王貞治。さすがに、飛距離のほうはハンパじゃない

ウラ技 ファイアーウーマン 纏組

●徳間書店●アドベンチャー●PS●7200円

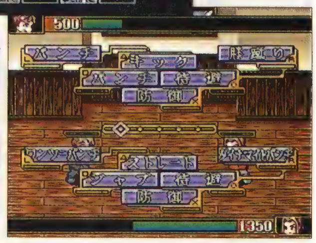
纏バトラーをスペシャル版にバージョンアップ

纏バトラーを年間通じて5回以上プレイすると、「そろそろ飽きてきましたか?」という選択肢が表示される。ここで「はい」と答え、「バージョンアップしてみますか?」という選択肢にも「はい」と答えよう。すると、主人公が纏バトラーを「Special Edition」に開発を始める。ただし、開発の成功率には纏バトラーのバージョンと主人公の読書能力が深く関係するため、下の表を参考のこと。開発した「Special Edition」は、ゲーム本編ではなく1つのゲームモードとして遊ぶことができる。

纏バトラーのバージョン	必要な読書能力
β版	マニア以上
Ver1.00	すごい奴以上
Ver1.10	エース以上
Ver2.00	努力家以上
FINALVer2.00	やり手以上



➡纏組をはじめ、ゲーム本編中に登場したキャラクターたちが使用可能。さらに、何人かの隠しキャラクターも使えるらしい……!?


➡友達2人で対戦できるモードも用意。メモリーカードを持ち寄ることで、お互いが育て上げたキャラクターを戦わせることができる

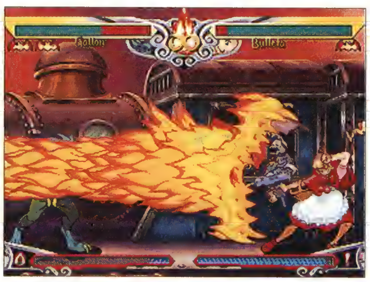
Play Now!! 今月の一本 ヴァンパイア セイヴァー

●カプコン●対戦格闘●SS●5800円

隠しキャラクター2人 朧ビシャモンとダークガロンを使用

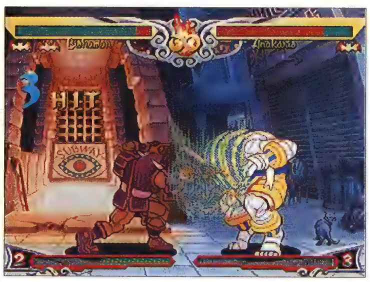
ダークガロン

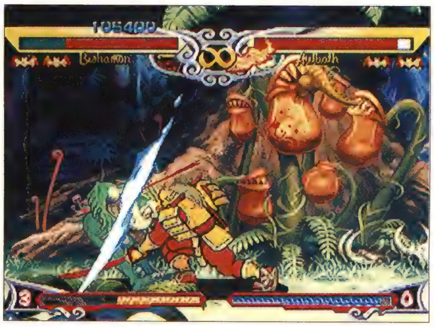
キャラクター選択画面でカーソルをガロンに合わせ、Lを押しながらパンチかキックを2つ以上同時に押しながら決定すると、使用可能になる。


➡使用技はノーマルガロンと一緒だが、EX技ドラゴンキャノンのグラフィックが違う

朧ビシャモン

アーケードモードでノーダウン、各キャラ固有EX技でフィニッシュ2回以上の条件を満たすと、ラスボスのあとに朧ビシャモンが登場する。そしてそれに勝利したあと、キャラクター選択画面でカーソルをビシャモンに合わせ、Lを押しながら決定すれば使用可能になる。


➡飛び道具の絡め魂がなく、ガンガン切り込んで攻撃するのが得意。オリジナル技の威力も絶大だ


⬆オリジナル技の1つ「鬼髑り」。相手との距離によって打撃技にも投げ技にもなるという、かなり凶悪な特性を持つ

朧ビシャモンの固有必殺技

必殺技	コマンド
怒鬼炎斬	↓↘→+P
鬼髑り	↓↘→↗+P
鬼火束ね	→↓↘+K

ゼルドナーシルト Special

●光栄●シミュレーション●PS●6800円

特殊な名前でゲームを有利に

主人公の名前を「アイン」でゲームを始め、「アインでよろしいですか」の問いに、2回「いいえ」と答える。そして3回目の名前入力で「ゴールド」または「スペシャル」と入力してゲームを始める。すると、「ゴールド」と入力した場合は所持金9999999G、「スペシャル」と入力した場合には、エクスカリバー、ドラゴンメイル、ソウルシールド、ゴッドリングを装備した状態でゲームを始めることができる。

GUNばれ! ゲーム天国

●ジャレコ●シューティング●PS●5800円

新たなおまけを追加

ゲーム中に特定の条件を満たすことで、以下のアイテムが「整備」に追加される。まず、「アニメ前編」を購入すると「アニメ後編」が出現。いずれか1機のキャラクターでステージ6をクリアすると「ソングCD」と「BGM CD」、いずれか2機の場合だと「イラスト人形」が出現。そして7機すべてクリアすれば、モモコ人形が出現する。これらのアイテムを購入することで、特殊なグラフィックや音楽が鑑賞できるようになる。

サムライスピリッツ 剣客指南パック

●SNK●格闘アクション●PS●5800円

隠しキャラクター3人の使用法

『サムライスピリッツ』でストーリーモードクリア後に、キャラクターセレクト画面の「?」にカーソルを合わせ、L1、L2、R1、R2、スタートを同時に押しながら決定。すると、ラスボスの天草四郎時貞が使用可能になる。また、『真サムライスピリッツ』では、対戦モードのキャラクター選択画面でL1、L2、R1、R2を同時に押しながら決定することで、ボスキャラの羅生門ミズキと隠しキャラの黒子が使用できる。

NOëL ~La neige~

●パイオニアLDC●アタッチメントソフト●PS●6800円

涼と千紗都へいきなり電話

柚実のIDナンバーを教えてもらうところまで進め、V-PHONE画面で中央の立方体を柚実に合わせる。そして、家庭用V-PHONEか携帯にカーソルを合わせ、涼の場合は上、千紗都の場合は下を押して立方体を回転させ、画面が切り替わった瞬間に○を押す。すると、通常この時点ではまだ連絡できないはずの2人に連絡することができる。また、ゲームが始まるまでR1とR2を同時に押し続けると、通常よりも1日早い12月22日の16時からスタートする。ただし、女の子に連絡することはできず、向こうからの連絡もない。

裏技 ワンポイントテク 攻略法 大募集

今月も過密な内容でお届けした「技辞典」、いかがでした？　このコーナーでは、読者の皆さんからも裏技、攻略、ワンポイントテクニックなどを募集しています。ぜひ巻末のハガキ等でご応募下さい！

Project V6

●ゼネラル・エンタテイメント●シミュレーション●PS●5800円

戦闘のワンポイントアドバイス

戦闘が始まったら、まず最初に必殺技「あやまる」を選択する。この必殺技は相手の攻撃を1回回避することが可能で、さらに攻撃や回復の効果が上がる。気力、体力回復や必殺技の前に使うと楽になる。そして、必殺技の「ブイシックス」などの必殺技を使い、相手の気力ゲージをできる限り減らす。そして相手の気力ゲージがゼロになったら、「こらえる」で自分の気力をため、必殺技中心にガンガン攻めまくる。

ワンダー3／アーケードギアーズ

●エクシングエンタテイメント●バラエティ●SS●5800円

お助けコマンドいろいろ

ゲーム中にポーズをかけ、LとRを同時に押しながら以下のコマンドを入力すると、さまざまな特典が受けられる。『CHARIOT』では、X、Y、Z、Aでワイドショットがフルパワー、X、Y、Z、Bでラビットがフルパワーになる。『ROOSTERS』では、X、Y、Z、Aでレベル2アカビー、X、Y、Z、Bでレベル2シプン、X、Y、Z、Cでレベル2コーリンが付く。そして、X、Y、Z、上、下でスーパーボムを装備。

ブリガンダイン 幻想大陸戦記

●イースリースタッフ●シミュレーション●PS●5800円

隠しクラスへの進化条件

特定のアイテムを特定の種族に使用すると、特殊なクラスにチェンジできるようになる。その組み合わせは、「禁断の果実をセラフに使用するとルシファー」、「魅惑の美酒をサタンに使用するとリリス」、「怒りの雷をティターンに使用すると特トール」、「知恵の種をギガンテスに使用するとロキ」の4種類。これらのアイテムは、騎士をクエストに出すことによりランダムで発見することできるが、発見確率は非常に低い。

OPTION チューニングカーバトル

●エム・ティー・オー●チューニングカーレース●PS●5800円

強力な隠しマシンが出現

アーケードモードでN-33を選び、チューナーはMiNes、レベルは4を選択する。このときスタートを押すとRワゴンが、セレクトを押すとスーパーターザン号が使用可能になる。スーパーターザン号はN-33のグレードアップ版で、Rワゴンもカリカリにチューン済み。どちらのマシンも相当なスピードを誇る。

Blaze&Blade ~Eternal Quest~

●T&Eソフト●ロールプレイング●PS●5800円

1つのアイテムを全員入手

まず、何人でもいいからパーティーを組んでゲームをスタートし、宝箱の前などで全員分セーブしたあとにアイテムを手に入れる。次に、アイテムを取ったキャラクターだけを再びセーブし、ゲームを中断する。そして、アイテムを取っていないキャラクターを先頭にして、ゲームを再開する。すると、宝箱の中身が入っている状態に戻るため、同様の手順を繰り返すことでパーティーの人数分だけ同じアイテムを入手できる。

新日本プロレス　闘魂炎導

●ハドソン●スポーツ●N64●6980円

隠しレスラーが続々登場

成立した試合が20戦でグレートムタ、30戦でパワーウォリアー、40戦でスーパーストロングマシーン、50戦でメタルウォリアー……という具合に、試合をこなすにつれてIWGPモードで登場する敵選手が増えていく。そのうち、グレートムタ、パワーウォリアー、スーパーストロングマシーンはプレイヤーキャラクターとして使用することが可能。なお、成立した試合の中には、COM対COMやラーニング対COMなども含む。

探偵神宮寺三郎 夢の終わりに

●データイースト●アドベンチャー●PS●5800円

お楽しみイベントが発生

バーかすみの各ミニゲームでコインを1000枚集め、ボトルを入れて「見る＞ボトル」にすると、サービスグラフィックが見られるイベントが発生する。そして、最初の選択肢で「かすみに勧める」か「まなみに勧める」を選び、とにかく何度も勧め続ければイベントは成功する。もし失敗した場合は、一旦バーの外に出ればいい。その後再びバーに入りボトルを入れることで、何度でもイベントを発生させることができる。

湾岸トライアルLOVE

●パックインソフト●青春シミュレーション+ドライブ●SS●5800円

あだ名入力で特殊な効果

ストーリーモードの高校編をスタートするときにあだ名を「みどりがすき」と入力すると、中学編でみどりへの告白が成功した状態で始まる。同様に「みきがすき」、「しおりがすき」と入力すれば、中学編でそれぞれの告白が成功した状態になる。さらに、「みんながすき」と入力することで、3人とも登場させることができる。また、「だるまさん」と入力すると、レースでライバル車のスピードが非常に遅くなる。

テナントウォーズ

●キッド●ボードゲーム●PS●5800円

3体の隠しキャラクター使用法

まず、トーナメントモード8面をクリアすると、隠しラウンド2面をプレイできるようになる。さらに、隠しラウンドをクリアした状態でフリープレイモードを選択すると、ロボットのポンタとマリモの玉ズが使用可能になる。そして、トーナメントモードを2周目の2面までクリアすると、雪だるまのコロンが使えるようになる。

サイドポケット3

●データイースト●ビリヤード●PS●5800円

裏オプションと裏トリックモード

ストーリーモードかバーサスモードでゲームルールを決定したあと、ビリヤード画面が現れるまでL1、L2、R1、R2を同時に押し続ける。そしてプレイ中に、自分の番でセレクトとスタートを同時に押すと、裏オプションウィンドウが開く。また、トリックモードでナンバーやカウントを決定後、EXITにカーソルを合わせ、L1、L2、R1、R2を同時に押しながら○で決定すると、裏トリックモードに突入する。

SUPERじゅげむカレンダー

98年5月以降に発売予定のTVゲームソフト PCゲームソフトを集めました。

SUPERじゅげむカレンダー

- 6.4　ファインド ラブ2～The Prologue～／ダイキ／¥3300
- 6.4　Project X2／ココナッツジャパン エンターテイメント／¥5800
- 6.11　村越正海の爆釣日本列島／ビクターインタラクティブソフトウェア／ビクターソフト／¥5800
- 6.18　ウルトラマン図鑑3／講談社／¥6800
- 6.18　リンダキューブ完全版／アスキー／¥6800
- 6.25　クロス探偵物語／ワークジャム／¥6800
- 6.25　★GAME BASIC for SEGA SUTARN(仮)／アスキー／価格未定
- 6.25　水木しげるの妖怪図鑑　総集篇／講談社／¥5800
- 上旬　ワールドカップ'98フランス ～Road to Win～／セガ・エンタープライゼス／¥5800
- 未定　頭文字D／講談社／¥5800
- 未定　エーベルージュスペシャル／タカラ／¥5800
- 未定　エルフを狩るモノたちⅡ／アルトロン／価格未定
- 未定　ソルヴァイス／アルトロン／¥5800
- 未定　日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～／エニックス／価格未定
- 未定　プリンセスメーカーゆめみる妖精／ガイナックス／¥5800
- 未定　ラングリッサーⅤ／メサイヤ／¥6300

7月発売のソフト

- 7.9　お嬢様特急／メディアワークス／¥6800
- 7.9　Code R／クインテット／¥6800
- 7.9　探偵神宮寺三郎 夢の終わりに／データイースト／¥5800
- 7.9　ポケットファイター／カプコン／¥5800
- 7.16　★ドルイド／光栄／¥6800
- 7.23　ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ／ビスコ／¥6800
- 未定　アンジェリーク　デュエット／光栄／¥7800
- 未定　アンジェリーク デュエット プレミアムBOX／光栄／¥9800
- 未定　ドリームジェネレーション／メサイヤ／¥6300

8月以降発売のソフト

- 9.未定　★デジタルモンスター（仮）／バンダイ／価格未定

98年発売のソフト

- 98年夏　★お嬢様を狙え／クリスタルビジョン／¥6800
- 98年夏　シャイニング・フォースⅢ シナリオ3(仮称)／セガ・エンタープライゼス／¥4800
- 98年夏　スーパーアドベンチャー ロックマン／カプコン／¥5800
- 98年夏　スチームハーツ／戯画／¥6800
- 98年夏　DEEP FEAR／セガ・エンタープライゼス／価格未定
- 98年夏　★ハイスクール　テラ　ストーリー／キッド／¥5800
- 98年夏　バッケンローダー／セガ・エンタープライゼス／¥5800
- 98年夏　海辺(ビーチ)でリーチ！／毎日コミュニケーションズ／¥5800
- 98年夏　BLACK/MATRIX／NECインターチャネル／価格未定
- 98年夏　フレンズ／NECインターチャネル／価格未定
- 98年夏　ボールディランド／バンプレスト／¥6800
- 98年夏　魔導物語／コンパイル／¥5800
- 98年夏　★ミレニアムファイア／バンダイ／¥6800
- 98年夏　ルナ2 ～エターナルブルー～／角川書店／ESP／¥7800
- 98年夏　ルパン三世-ピラミッドの賢者-／アスミック／¥5800
- 98年秋　アドヴァンスト　V.G.2／TGL／¥5800
- 98年秋　ファインド ラブ2 ～The Simulation Game～／ダイキ／価格未定
- 98年秋　Words Worth(ワーズワース)[18歳推奨]／エルフ／価格未定
- 98年冬　七つの秘館　戦慄の微笑／光栄／¥7800
- 98年未定　悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～／コナミ／¥3800
- 98年未定　アストラスーパースターズ／サンソフト／¥5800
- 98年未定　エドワード・ランディ／アーケードギアーズ／エクシングエンタテイメント／¥4800
- 98年未定　音楽ツクール　かなで～る2／アスキー／¥5800
- 98年未定　激闘おったまがえる／CSK総合研究所／価格未定
- 98年未定　幻想水滸伝／コナミ／価格未定
- 98年未定　コントラ～レガシー・オブ・ウォー～／コナミ／価格未定
- 98年未定　JリーグエキサイトステージⅥ／エポック社／価格未定
- 98年未定　スレイヤーズろいやる2／角川書店/ESP／価格未定
- 98年未定　SEGA AGES／ギャラクシーフォースⅡ／セガ・エンタープライゼス／価格未定
- 98年未定　超FLAPPY／デービーソフト／¥5800
- 98年未定　ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.3／コナミ／価格未定
- 98年未定　FAKE DOWN(フェイクダウン)／システムサコム／価格未定

99年発売のソフト

- 99年春　SYNCHRONICITY(仮)／A.D.M CO.,LTD／価格未定
- 99年春　THE RUINS（仮）／A.D.M CO.,LTD／価格未定

発売日未定のソフト

- 囲碁／アスキー／¥6800
- 英雄降臨(THE SEVEN HEROES&CINDERELLA)／アルファ・オメガソフト／価格未定
- X2／カプコン／¥5800
- かもめ大作戦／ビング／価格未定
- シミュレーションRPGツクール／アスキー／¥5800
- 神罰　人生の意味／ガイナックス／価格未定
- Super301 S.Q／日本物産／価格未定
- スタートリング・オデッセイⅢ／レイ・フォース／価格未定
- スタートリング・オデッセイⅡ／レイ・フォース／価格未定
- スタートリング・オデッセイⅠ／レイ・フォース／価格未定
- 汽船海賊(スチームパイレーツ)(仮)／ネバーランド／価格未定
- 制服～ハイスクールカウントダウン～／アローマ／価格未定
- ソニック・ザ・ファイターズ(仮)／セガ・エンタープライゼス／価格未定
- ソルディバイド／アトラス／価格未定
- ダービースタリオン（仮）／アスキー／価格未定
- ダブロー・イ・ゼロウ／小学館プロダクション／価格未定
- ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション(仮称)／カプコン／¥5800
- バーチャファイター3／セガ・エンタープライゼス／価格未定
- ハート オブ ダークネス／セガ・エンタープライゼス／価格未定
- バイオハザード 2／カプコン／価格未定
- パチンコファイター(仮称)／プレ・ステージ／価格未定
- MARVEL SUPER HEROES VS. STREETFIGHTER／カプコン／価格未定
- モニカの城／パイオニアLDC／¥6800
- モンスターメーカー・ホーリーダガー／NECインターチャネル／¥6800
- USドラッグチャンプ（仮題）／日本物産／価格未定
- ワーズ／ショウエイシステム／¥6800

プレイステーション……PS

5月発売のソフト

- 5.7　★元祖ファミリーマージャン／日本物産／価格未定
- 5.7　プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム／ココナッツジャパン エンターテイメント／¥5800
- 5.7　ワールドリーグサッカー／ココナッツジャパンエンターテイメント／¥5800

TVゲームソフト

スーパーファミコン……SFC

5月発売のソフト

- 5.1　スーパーファミコンウォーズ／任天堂／¥3000

6月発売のソフト

- 6.1　幻獣旅団／アクセラ／¥3000

発売日未定のソフト

- ああっ女神さまっ／ケイエスエス／¥10800
- ファイアーエムブレム（仮）／任天堂／価格未定

NINTENDO64……N64

5月発売のソフト

- 5.29　エクストリームG／アクレイムジャパン／¥6800
- 5.29　スーパースピードレース64／タイトー／¥6800
- 未定　パチンコ365日／セタ／¥6980

6月発売のソフト

- 6.4　★実況ワールドサッカー WORLD CUP FRANCE'98／コナミ／¥7800
- 未定　デザエモン　3D／アテナ／¥7800
- 未定　TONIC TROUBLE／UBIソフト／価格未定

7月発売のソフト

- 7.16　★OLYMPIC　HOCKEY 98／コナミ／価格未定
- 7.23　RAKUGAKIDS／コナミ／価格未定
- 未定　NBAバスケットボール（仮）／任天堂／¥6800
- 未定　64トランプコレクション／ボトムアップ／価格未定
- 未定　チョロQ64／タカラ／価格未定
- 未定　★フォーセイケン(仮称)／アクレイムジャパン／価格未定
- 未定　マリオアーティスト タレントメーカー／任天堂／価格未定
- 未定　マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮称)／任天堂／価格未定
- 未定　マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮称)／任天堂／価格未定

8月以降発売のソフト

- 8.未定　忍たま乱太郎64 チャレンジパズル(仮)／カルチャーブレーン／価格未定
- 11.未定　おねがいモンスター／ボトムアップ／価格未定

98年発売のソフト

- 98年春　Let'sスマッシュ／ハドソン／価格未定
- 98年夏　キングヒル64（仮）／ケムコ／価格未定
- 98年夏　スーパーロボットスピリッツ／バンプレスト／¥7800
- 98年夏　ビーダマン64（仮）／ハドソン／価格未定
- 98年夏　レブ・リミット／セタ／価格未定
- 98年秋　爆笑人生64 めざせ！リゾート王／タイトー／価格未定
- 98年秋　ポケモンスナップ／任天堂／価格未定
- 98年未定　悪魔城ドラキュラ3D（仮）／コナミ／価格未定
- 98年未定　ハイブリッドヘブン（仮）／コナミ／価格未定
- 98年未定　ピカチュウ げんきでちゅう(仮)／任天堂／価格未定
- 98年未定　フライトシミュレーター(仮)／ビデオシステム／価格未定
- 98年未定　レースゲーム（仮）／ビデオシステム／価格未定

発売日未定のソフト

- F-ZERO X／任天堂／¥6800
- エルテイル（仮）／イマジニア／価格未定
- カービィのエアライド（仮称）／任天堂／¥9800
- キャバリーバトル3000／日本システムサプライ／価格未定
- キラッと解決！64探偵団／イマジニア／価格未定
- 金田一少年の事件簿（仮）／ハドソン／価格未定
- Cu-On-Pa／T&E SOFT／¥9800
- クライマー（仮称）／任天堂／¥9800
- ゴルフ（仮称）／任天堂／¥9800
- シムシティー64／任天堂／価格未定
- スーパーマリオRPG2（仮称）／任天堂／価格未定
- スノースピーダー／イマジニア／価格未定
- ゼルダの伝説　時のオカリナ／任天堂／¥6800
- 超空間ナイタープロ野球キング2／イマジニア／価格未定
- テトリスフィアー（仮称）／任天堂／¥9800
- ぬし釣り64／パック・イン・ソフト／価格未定
- バギーブギー（仮）／任天堂／価格未定
- バンジョーとカズーイの大冒険／任天堂／¥6800
- ファイティングカップ／イマジニア／価格未定
- ポケモンスタジアム／任天堂／価格未定
- ボディ ハーベスト／任天堂／¥9800
- MOTHER3／任天堂／価格未定
- ★レッキンボールズ(仮称)／アクレイムジャパン／価格未定

サターン……SS

5月発売のソフト

- 5.7　★EVE the lost one & DESIRE バリューパック／イマディオ／¥8800
- 5.7　★EVE the lost one メルティランサー Re-inforce体験版付きバージョン／イマディオ／¥7800
- 5.7　メルティランサー Re-inforce／イマディオ／¥7800
- 5.14　バロック（BAROQUE）／スティング／¥6800
- 5.21　アイドル麻雀ファイナルロマンス4／ビデオシステム／¥6800
- 5.21　SHADOWS OF THE TUSK／ハドソン／¥6800
- 5.21　スーパーリアル麻雀P7／セタ／¥7800
- 5.28　★王様げーむ。／ソシエッタ代官山／¥6800
- 5.28　グランディア～デジタル ミュージアム～／ゲーム アーツ/ESP／¥3500
- 5.28　ケリオトッセ！／増田屋コーポレーション／¥4800
- 5.28　GT24／ジャレコ／¥5800
- 5.28　少女革命ウテナ いつか革命される物語／セガ・エンタープライゼス／¥6800
- 5.28　電車でGO！／フレックス／¥5800
- 5.28　無人島物語R[18歳以上推奨]／ケイエスエス／¥5800

6月発売のソフト

ご注意

今月号で初登場のソフトは★で掲載されています
発売日などの情報は4月16日現在のものです

SUPERじゅげむカレンダー

98年秋★「BOYS BE… 2nd Season」(仮)／講談社／¥5800
98年秋　胸騒ぎの予感（仮）／講談社／価格未定
98年秋★目指せ!!ミリオンセラー(仮)／富士通パソコンシステムズ／価格未定
98年秋　モンスターコンプリワールド／アイディアファクトリー／¥5800
98年秋　LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)／Tears／価格未定
98年冬　あいたくて…your smiles in my heart／コナミ／価格未定
98年冬　エリーのアトリエ／ガスト／価格未定
98年冬★PATLABOR THE GAME(仮)／バンダイビジュアル／価格未定
98年冬　マクロス DIGITAL MISSION VF-X2(仮)／バンダイビジュアル／価格未定
98年未定　ARKS1000～目指せ！究極の召還師～(仮)／クレフ インベンション／価格未定
98年未定　actua　ICE　HOKEY／コナミ／¥5800
98年未定　Ash to Ash／イースリースタッフ／価格未定
98年未定　アフレイドギア／アスミック／価格未定
98年未定　ヴェルトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ／ソニー・ミュージックエンタテインメント／価格未定
98年未定　頭文字D（仮）／講談社／¥5800
98年未定　ウェルトオブ・イストリア／ハドソン／価格未定
98年未定　宇宙機動　VANARK／アスミック／価格未定
98年未定　L.S.D／アスミック／価格未定
98年未定★エンドセクター／アスキー／価格未定
98年未定　オアシスロード／アイディアファクトリー／¥5800
98年未定　火星物語／アスキー／価格未定
98年未定　きまぐれマイベイビィ／アクセラ／¥5800
98年未定　激突！ スキーバトル／アイマックス／¥5800
98年未定　幻想水滸伝Ⅱ／コナミ／価格未定
98年未定　コントラ～レガシー・オブ・ウォー～／コナミ／価格未定
98年未定　JリーグエキサイトステージⅥ／エポック社／価格未定
98年未定　ジャージーデビルの大冒険／コナミ／価格未定
98年未定　深海伝説 マーメノイド(仮)／エクシングエンタテイメント／価格未定
98年未定　蜃気楼回廊／プレ・ステージ／¥5800
98年未定　真髄・碁仙人（仮）／J・ウイング／¥8900
98年未定　聖龍伝説～外伝～（仮題）／Vap／¥5800
98年未定　玉繭物語／元気／価格未定
98年未定　タワードリーム2／アクセラ／¥5800
98年未定　ナムコアンソロジー2／ナムコ／価格未定
98年未定★にじいろトゥインクル～ぐるぐる大作戦～／アスキー／価格未定
98年未定　2999年のゲーム・キッズ／SCEI／¥2000
98年未定　バーチャル競艇'98／日本物産／¥6800
98年未定　バックガイナー～よみがえる勇者たち～／ビング／¥5800
98年未定　ぼのぼ～ど／アミューズ／¥4800
98年未定★マールの人形王国／日本一ソフトウェア／価格未定
98年未定　まじっく　あにまる／J・ウイング／¥5800
98年未定　マネーアイドル・エクスチェンジャー／アテナ／¥5800
98年未定　森の王国（仮）／アスミック／価格未定
98年未定★勇者王ガオガイガー（仮）／タカラ／価格未定
98年未定　リフレインラブ　2／リバーヒルソフト／価格未定
98年未定　LUCIFERD(ルシファード)／ティー・イー・エヌ研究所／¥5800

2月発売のソフト

未定　★モンスター・コレクション(仮)／角川書店／価格未定

99年発売のソフト

99年春　サーキットの狼Ⅱ／エム・ティー・オー／価格未定
99年春　SYNCHRONICITY(仮)／A.D.M CO.,LTD／価格未定
99年春　THE RUINS（仮）／A.D.M　CO.,LTD／価格未定
99年未定　～es2／Wait Over／価格未定
99年未定★ガレリアンズ／アスキー／価格未定
99年未定　爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮題)／Tears／価格未定

発売日未定のソフト

イイナ／イマジニア／価格未定
囲碁／アスキー／¥6800
いただきストリート ゴージャスキング／エニックス／価格未定
★ウィザードリィ～DIMGUIL～／アスキー／価格未定
王国のグランシェフ／サラインターナショナル／価格未定
オーガリアン～亜人伝～(仮)／ビジュアルアーツ／価格未定
オメガブースト／SCEI／価格未定
Cybernetic EMPIRE(サイバネティックエンパイア)／ウルフチーム／日本テレネット／価格未定
シェラザード伝説～黄金の帝国～(仮称)／カルチャーブレーン／価格未定
シミュレーションRPGツクール／アスキー／¥5800
Jump KID（仮）／ニュー／価格未定
重装機兵ヴァルケン2／メサイヤ／価格未定
新格闘（仮）／コナミ／価格未定
新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA(仮)／Vap／¥5800
スノークィーン／東北新社／¥4800
Champion 犬物語／(株)アルファ・オメガソフト／価格未定
ソルディバイド／アトラス／価格未定
ダブロー・イ・ゼロウ／小学館プロダクション／価格未定
ダンジョンズ＆ドラゴンズRコレクション(仮称)／カプコン／¥5800
★DEEP　FREEZE／サミー／価格未定
デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)／イマジニア／¥2000
DEBUT 21／NECインターチャネル／価格未定
ときめきメモリアル2（仮）／コナミ／価格未定
ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.3／コナミ／価格未定
トリフェルズ魔法学園　初等部／アスキー／価格未定
★DROP　OFF（仮）／サミー／価格未定
なげっと～激録！プルプル商店街～(仮)／アクティアート／価格未定
★眠ル繭／アスミック・エース／価格未定
バーチャルリモコン(ヘリポートⅠ)／スリーディ／価格未定
HARD EDGE（仮）／サンソフト／価格未定
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル／SCEI／価格未定
VIPER(仮題)／ギャガ・コミュニケーションズ／価格未定
ハイパーツアー／スリーディ／価格未定
パラッパ2（仮）／SCEI／価格未定
ひとつや ふたつ…いつつや怪談(仮題)／システムサコム／¥5800
飛龍の拳コレクション(仮称)／カルチャーブレーン／¥5800
フェイバリット・ディア／NECインターチャネル／価格未定
★Blaze＆Blade Busters／T&E SOFT／価格未定
魔導都市エルピス／バンプレスト／価格未定
メイン・ローター(仮題)／エフコンピューターエンターテイメント／¥5800
メルクリウスプリティ／NECインターチャネル／価格未定
厄惨（仮）／アイディアファクトリー／¥5800
ユーラシアエクスプレス殺人事件／エニックス／価格未定
リアルロボット戦線／バンプレスト／¥6800

未定　エフィカス／元気／価格未定
未定　オーバーブラッド2／リバーヒルソフト／¥6800
未定　川のぬし釣り～秘境を求めて～／パックインソフト／価格未定
未定　銃夢　～火星の記憶／バンプレスト／¥6800
未定　季節を抱きしめて／SCEI／価格未定
未定★ギャングウェイ・モンスター／ソニー・ミュージックエンタテインメント／¥5800
未定　ゴジラ：トレーディングバトル／東宝／¥6800
未定　最強の囲碁／アンバランス／¥7800
未定　THE LAST REPORT ラストレポート／ショウエイシステム／¥5800
未定★ZIGZAG BALL／UPSTAR／¥5800
未定　Shake Kids(シェイク キッズ)／オンデマンド／¥5800
未定　私立ジャスティス学園／カプコン／価格未定
未定★ジングルキャッツ愛と友情の猫物語／ソニー・ミュージックエンタテインメント／¥5800
未定　蒼天の白き神の座／SCEI／¥5800
未定　ドリームジェネレーション／メサイヤ／¥6300
未定★猫侍（仮）／ヒューマン／価格未定
未定　BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE／パイオニアLDC／価格未定
未定　花火／魔法株式会社／¥4800
未定★ひっとばっく／トミー／¥5800
未定　秘密結社Q／ライトスタッフ／¥5800
未定　ファイヤーパニック／SCEI／¥5800
未定　プリンセスメーカーポケット大作戦／ナインライブス／¥4800
未定★ブルーブレイカーバースト／ヒューマン／価格未定
未定　みさきアグレッシヴ！／翔泳社／¥5800
未定　ゆうわくオフィス　恋愛課／タカラ／¥5800

8月以降発売のソフト

8.6　あのこどこのこ／サクセス／¥5800
8.6　★ドラゴン　シーズ／ジャレコ／価格未定
8.27　Dancing Blade かってに桃天使!／コナミ／価格未定
8.中旬　ピノッチアのみる夢／タカラ／¥5800
8.未定　AZITO2（仮称）／バンプレスト／¥5800
8.未定　あの素晴しい弁当を2度3度／ポリグラム／¥4800
8.未定★Echo Night／フロム・ソフトウェア／¥5800
8.未定★KING OF BOWLING 2～プロフェッショナル編～／ココナッツジャパン エンターテイメント／価格未定
8.未定　GTA(GRAND THEFT AUTO)／シスコンエンタテイメント／¥6800
8.未定★ザ・ドラッグストア／ヒューマン／価格未定
8.未定★ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記／エクシングエンタテイメント／¥5800
8.未定　トランスポートタイクーン3D～めざせ輸送王！～／アンバランス／¥5800
8.未定　封神演義／光栄／¥6800
8.未定★御神楽少女探偵団／ヒューマン／価格未定
9.3　メタルギア ソリッド／コナミ／¥6800
9.10　ドルフィンズドリーム／コナミ／価格未定
9.未定　スターライトスクランブル 恋愛候補生／ケイエスエス／¥5800
9.未定　天下統一／アンバランス／価格未定
10.未定　サンパギータ／SCEI／価格未定
11.未定　雪割りの花／SCEI／価格未定
12.10　トゥルー・ラブストーリー2／アスキー／価格未定
12.未定★さくま式人生ゲーム／タカラ／価格未定
12.未定　新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA／タカラ／¥6800

98年発売のソフト

98年春　夢・色いろ／フェザード／¥5800
98年夏　R・TYPE　(デルタ)／アイレムソフトウエアエンジニアリング／価格未定
98年夏　ASTRO NOKA(アストロノーカ)／エニックス／¥6800
98年夏★ATHENA -Awakening From The Ordinary Life-／SNK／夢工房／価格未定
98年夏　アルバレアの乙女／メサイヤ／価格未定
98年夏★ウキウキ釣り天国／テイチク／¥5800
98年夏　～es／Wait Over／価格未定
98年夏　影牢～KAGERO 刻命館2～／テクモ／¥5800
98年夏　Kitty the Kool！（仮）／イマジニア／価格未定
98年夏　キョロちゃんのプリクラ大作戦／トミー／¥5800
98年夏　銀河お嬢様伝説ユナ／ハドソン／価格未定
98年夏　鋼仁戦記／TMF／価格未定
98年夏　TNT(The Next TETRIS)(仮)／ビーピーエス／価格未定
98年夏　ザ・キング・オブ・ファイターズ 京／SNK／夢工房／¥5800
98年夏　Juggernaut～戦慄の扉～／TONKINHOUSE／価格未定
98年夏　シルエットミラージュ～リプログラムドホープ～／トレジャー／¥5800
98年夏★新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち／ガイナックス／¥6800
98年夏　スーパーアドベンチャー ロックマン／カプコン／¥5800
98年夏　スーパーエンデューロ／メサイヤ／価格未定
98年夏　スターオーシャン The Second Story／エニックス／¥6800
98年夏★スピンテイル／バンダイ／¥5800
98年夏　スペクトラルフォース2／アイディアファクトリー／¥5800
98年夏　SPAWN　The ETERNAL／ハドソン／価格未定
98年夏　DIABLO(仮)／エレクトロニック・アーツ／¥5800
98年夏　どきどきポヤッチオ／キングレコード／¥5800
98年夏★時をかける少女／バンダイ／¥5800
98年夏　(仮称)ドリキン土屋圭市サーキットバトル／メディアクエスト／¥5800
98年夏　Knight & Baby／タムソフト／価格未定
98年夏★NOëL～La neige～スペシャル／パイオニアLDC／価格未定
98年夏　H.A.E　Beelzebub／GMF／¥5800
98年夏　ハロー　チャーリー／エニックス／価格未定
98年夏★フィフス・エレメント／ハドソン／価格未定
98年夏　プリンセスメーカー GO! GO! プリンセス／ナインライブス／¥5800
98年夏★b.l.u.e. Legend of water／ハドソン／価格未定
98年夏★プルムイ プルムイ／カルチュア・パブリッシャーズ／価格未定
98年夏　Breave Fencer 武蔵伝／スクウェア／価格未定
98年夏　ボールディランド／バンプレスト／¥6800
98年夏　毎日猫曜日／バンダイ／¥5800
98年夏★みつめてナイトR　大冒険編／コナミ／価格未定
98年夏★ミリオンクラシック／バンダイ／¥5800
98年夏　メリーメント キャリング キャラバン／イマディオ／¥5800
98年夏　1 on 1／マチルダ／¥5800
98年秋　アドヴァンスト V.G.2／TGL／¥5800
98年秋　The AIRS(エアーズ)／パックインソフト／価格未定
98年秋★ECSAFORM／バンダイビジュアル／¥6800
98年秋　快刀乱麻／イマディオ／価格未定
98年秋　黒い瞳のノア／ガスト／価格未定
98年秋　Ｚｉｌｌ　Ｏ'ｌｌ／光栄／¥6800
98年秋　ダンス　ダンス　ダンス（仮）／コナミ／価格未定
98年秋　DESTREGA／光栄／¥5800
98年秋　火魅子伝 恋解／博報堂／¥6800

5.14　FIFA ROAD TO WORLDCUP 98／エレクトロニック・アーツ／¥5800
5.14　COWBOY　BEBOP／バンダイ／¥5800
5.14　Guily Gear／アークシステムワークス／¥5800
5.14　実況アメリカンベースボール／コナミ／¥5800
5.14　ドッチDEボール！／ユーメディア／¥4800
5.21　オリンピア・高砂 バーチャパチスロⅢ／マップジャパン／¥5800
5.21　グレイトラグビー 実況'98／ネクサスインターラクト/ダズ／¥5800
5.21　The Legend Of Heroes Ⅰ＆Ⅱ英雄伝説／GMF／¥5800
5.21★サンダーフォースⅤパーフェクトシステム／テクノソフト／¥5800
5.21　STOLEN　SONG／SCEI／¥6800
5.21　ダイナマイトボクシング／ビクターインタラクティブソフトウエア／ビクターソフト／¥5800
5.21★撞球【ビリヤード・マスター】／アスク講談社／¥5800
5.21　炎の料理人クッキングファイター好／日本一ソフトウェア／¥5800
5.21★本格囲碁／セタ／¥6800
5.21★ミラクルジャンパーズ／バンダイ／¥5800
5.28　ガーディアン リコール／エクシングエンタテイメント／¥6800
5.28　帰ってきた パチ夫くん DREAM COLLECTION／ココナッツジャパンエンターテイメント／¥5800
5.28　キッチンぱにっく／パンサーソフトウェア／¥4800
5.28★銀河英雄伝説／徳間書店／¥5800
5.28　COLONY WARS／アートディンク／¥6800
5.28　ザ・キング・オブ・ファイターズ'97／エス・エヌ・ケイ／¥5800
5.28　SANKYO FEVER 実機シミュレーション Vol.3／ティー・イー・エヌ研究所／¥5800
5.28　双界儀／スクウェア／¥6800
5.28　ダウンヒル・スノー／パックインソフト／¥5800
5.28　パーフェクトゴルフ2／セタ／¥7900
5.28　PARANOIASCAPE／マチルダ／¥5800
5.28　フロッガー／ハズブロージャパン／価格未定
5.28　ルナ シルバースターストーリー／角川書店/ESP／¥6800
未定　Nightmare Project〈YAKATA〉／アスク講談社／価格未定
未定　ラヴ・セラピー／ビー・ファクトリー／¥5800

6月発売のソフト

6.4★ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3～World Cup France'98～／コナミ／¥5800
6.4　CRISIS CITY(クライシスシティ)／タカラ／¥5800
6.4　Tから始まる物語／ジャレコ／¥5800
6.4　ナムコアンソロジー１／ナムコ／¥5800
6.4★マリーのアトリエplus／ガスト／¥3800
6.11　キング オブ パーラー2／ティー・イー・エヌ研究所／¥5800
6.11　ポケットファイター／カプコン／¥5800
6.11★村越正海の爆釣日本列島／ビクターインタラクティブソフトウエア／ビクターソフト／¥5800
6.18★アナザー・メモリーズ／イースリースタッフ／¥5800
6.18　'98 甲子園／魔法株式会社／¥5800
6.18　XI［sai］／SCEI／¥4800
6.18　JGTC／デジタルフロンティア／¥5800
6.18　すたあ☆もんじゃ／GMF／¥5800
6.18　テーマホスピタル／エレクトロニック・アーツ／¥5800
6.18　東京魔人学園剣風帖／アスミック／¥5800
6.18　TOCA ツーリングカーチャンピオンシップ／UPSTAR／¥5800
6.25　実戦パチスロ必勝法！サミーレヴォリューション／サミー／¥5800
6.25　SHADOW TOWER／フロム・ソフトウェア／¥5800
6.25　３Ｄ格闘ツクール／アスキー／¥5800
6.25　スレイヤーズろいやる／角川書店/ESP／¥5800
6.25　卒業M／イースリースタッフ／¥6800
6.25　ダブルキャスト／SCEI／¥4800
6.25　Parlor PRO3 パチンコ実機シミュレーション／日本テレネット／¥5600
6.25　バックガイナー～よみがえる勇者たち～／ビング／¥5800
6.25　初恋ばれんたいんスペシャル／ファミリーソフト／¥5800
6.25　ハローキティのCube de Cute／カルチュア・パブリッシャーズ／価格未定
6.25　ヒロインドリーム２／マップジャパン／¥6800
6.25　プロレス戦国伝2／ケイエスエス／¥5800
6.25　ヘラクレスの大冒険／ビーピーエス／¥5800
6.25　マスモンKIDS／東芝EMI／¥6800
6.25　リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND／エス・エヌ・ケイ／¥5800
上旬　どきどきON AIR／ボトムアップ／¥5800
下旬★爆走！デコトラ伝説／ヒューマン／¥5800
下旬　夜想曲／パックインソフト／¥5800
未定　エーベルージュスペシャル／タカラ／¥5800
未定★Epica Stella／ヒューマン／価格未定
未定　エルフを狩るモノたちⅡ／アルトロン／価格未定
未定　Ｑ極クイズ　こたえてプリ～ズ／Tears／価格未定
未定★クライシスビート／バンダイ／¥5800
未定　K.O. -ザ・ライブ・ボクシング-／アルトロン／¥5800
未定　コンビネーションプロサッカー／アクセラ／¥5800
未定　The Legend Of HeroesⅣ 朱紅い雫／GMF／¥5800
未定　精霊召喚～プリンセス・オブ・ダークネス～／翔泳社／¥5800
未定　ダークメサイヤ／アトラス／¥5800
未定★チェックメイト／アルトロン／¥6800
未定　チョロQマリン　Qボート／タカラ／¥5800
未定　怒首領蜂／エス・ピー・エス／¥5800
未定　はいぱぁセキュリティーズ2／パックインソフト／¥5800
未定　BASSFISHERMAN／サミー／¥5800
未定★ピクセルドロップ／ヒューマン／価格未定
未定★フォーメーションサッカー'98(仮)／ヒューマン／価格未定
未定　プチカラット／タイトー／¥4800
未定　まわってムーチョ！／東北新社／¥5800
未定　レイク・マスターズ2(仮題)／ネクサスインターラクト/ダズ／価格未定
未定　惑星攻機隊りとるキャッツ／ファミリーソフト／¥5800

7月発売のソフト

7.2　ブリーディングスタッド2／コナミ／¥5800
7.9　お嬢様特急／メディアワークス／¥6800
7.9　ポイッターズポイント2／コナミ／価格未定
7.16　ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♡～／コナミ／価格未定
7.16　ピキーニャ！EX(エクセレンテ)／アスキー／¥4800
7.23★実況パワフルプロ野球'98 開幕版／コナミ／価格未定
7.23★STAR WARS MASTERS(仮)／ビーピーエス／¥5800
7.23　センチメンタルジャーニー／バンプレスト／¥6800
7.23　遊戯王～モンスターカプセル ブリード＆バトル／コナミ／価格未定
7.30★爆走兄弟レッツ＆ゴー!!／ジャレコ／価格未定
中旬　トランプしようよ！／ボトムアップ／¥4800
未定　アンジェリーク　デュエット／光栄／¥7800
未定　アンジェリーク デュエット プレミアムBOX／光栄／¥9800
未定★ウルトラマンティガ＆ウルトラマンダイナ／バンダイ／¥5800

SUPERじゅげむカレンダー

7月発売のソフト
- 7.23　上海ダイナスティー／アクティビジョン・ジャパン／¥6800

WINDOWS

98年発売のソフト
- 98年未定　THE LAST DYNASTY／アンバランス／価格未定

WIN95

5月発売のソフト
- 5.1　維新の嵐　幕末志士伝／光栄／¥9800
- 5.7　M1 Tank Platoon 2 英語版／メディアクエスト／価格未定
- 5.7　★ワールドリーグサッカー／ココナッツジャパン エンターテイメント／¥7800
- 5.14　★プリンセス・メーカー～ゆめみる妖精～／ナインライブス／¥6300
- 5.15　インキュベーション／セガ・エンタープライゼス／¥8800
- 5.15　昼休みには竿持って／スターフィッシュ／¥6800
- 5.21　シムサファリ／マクシス／¥7980
- 5.22　エンブレイス／TGL／¥9800
- 5.22　★テュロック ダイノソアハンター／アクレイムジャパン／¥6800
- 5.28　★ぱずりん♥ぐ～／ココナッツジャパン エンターテイメント／¥1980
- 5.29　THE HOUSE OF THE DEAD／セガ・エンタープライゼス／¥8800
- 5.29　My Dream～On Airが待てなくて～／日本クリエイト／¥7800
- 5.29　LORDS OF THE REALMⅡ(日本語版)／イマジニア／¥10800
- 5.30　★戦略プロ野球 必勝スタメン98／システムソフト／¥8800
- 上旬　★IQ CHALLENGE(アイキュー・チャレンジ)／マイクロマウス／¥6800
- 下旬　Triple Play 99(EA-Express)／エレクトロニック・アーツ／¥7800
- 未定　THE LAST REPORT ラストレポート／ショウエイシステム／¥9800
- 未定　High Stakes Owner's Club／シャングリ・ラ／¥4700
- 未定　Red line Racer／イマジニア／価格未定

6月発売のソフト
- 6.21　★Wolfenstein 3D／アクティビジョン・ジャパン／¥5800
- 6.21　★QUAKEⅡミッションパック:The Reckoning／アクティビジョン・ジャパン／¥5800
- 6.25　★ぱずりん♥ぐ～／ココナッツジャパン エンターテイメント／¥1980
- 6.26　トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart～アクセサリーBOX Vol.2／アスキー／¥8800
- 下旬　★FORSAKEN(フォーセーケン)／アクレイムジャパン／¥6800
- 未定　★お父さんのための将棋2／アンバランス／¥3980
- 未定　★最強の囲碁2／アンバランス／価格未定
- 未定　電車でGO!　For　Windows／アンバランス／¥8880
- 未定　電車でGO!　For　Windows(マスコン付き)／アンバランス／¥14800
- 未定　★ナムコヒストリーVOL.3／ナムコ／価格未定

7月発売のソフト
- 7.3　遥かなるオーガスタ MASTERS'98／T&E SOFT／価格未定
- 7.10　★釣りに行こう2／ガイアエンタテインメント／¥7800
- 7.30　★ぱずりん　ぐ～／ココナッツジャパン エンターテイメント／¥1980
- 未定　17歳～MY Dear Angel～／システムソフト／¥9800
- 未定　トランスポートタイクーンDX／アンバランス／¥7800
- 未定　無人島物語4（仮）／ケイエスエス／¥9800
- 未定　★メモリアルゲームズ vol.2 ザナドゥ／アンバランス／¥3980
- 未定　★メモリアルゲームズ vol.3 アルカノイド／アンバランス／¥3980

98年発売のソフト
- 98年春　GORDIAN. KNOT／イマジニア／¥9800
- 98年春　シミュレーションＲＰＧツクール95／アスキー／¥9800
- 98年春　沈黙の艦隊(続編)／仮称／ジー・エー・エム／価格未定
- 98年春　ドラキッド／メディアリング／¥6800
- 98年春　EUROPEAN AIR WAR 日本語版／メディアクエスト／価格未定
- 98年夏　Addiction Pinball 英語版／メディアクエスト／¥6800
- 98年夏　International GT Championship／イマジニア／¥9800
- 98年夏　金田一少年の事件簿～悲報島 新たなる惨劇～／SystemSoft21(バンテアン)／¥8800
- 98年夏　高校野球道（仮）／日本クリエイト／価格未定
- 98年夏　ザ・タワーⅡ／オープンブック9003／¥9800
- 98年夏　Tiger Woods & the PGA TOUR(仮称)／エレクトロニック・アーツ／¥7800
- 98年夏　★超時空要塞マクロス／UPSTAR／¥9800
- 98年夏　ボールディランド／バンプレスト／¥9800
- 98年夏　MAGIC:The Gathering　DUELS OF THE PLANESWALKERS 日本語版／メディアクエスト／価格未定
- 98年夏　松方弘樹のワールドフィッシング／メディアクエスト／¥6800
- 98年秋　シムシティ3000／マクシス／価格未定
- 98年秋　Falcon 4.0 英語版／メディアクエスト／¥8800
- 98年未定　囲碁入門道場 VER2.0／ジー・エー・エム／¥9800
- 98年未定　M1 Tank PlatoonⅡ日本語版／メディアクエスト／価格未定
- 98年未定　オセロ／メディアクエスト／価格未定
- 98年未定　Guardians:Agents of Justice／メディアクエスト／価格未定
- 98年未定　碁キチくん　第5弾／ジー・エー・エム／¥14800
- 98年未定　7th LEGION 日本語版／メディアクエスト／価格未定
- 98年未定　楽しい詰碁300(第一巻、第二巻)／ジー・エー・エム／¥9800
- 98年未定　役立つ手筋／ジー・エー・エム／¥6800

発売日未定のソフト
- Unreal Level Editor／ゲームバンク／価格未定
- 激闘！ハハ艦隊海戦史／ジェネラル・サポート／価格未定
- PSYCHIC DETECTIVE SERIES FINAL SOLITUDE[下巻]／データウエスト／¥4800
- PSYCHIC DETECTIVE SERIES FINAL SOLITUDE[上巻]／データウエスト／¥4800
- CYBER VIRUS(サイバーウイルス)／イマジニア／¥9800
- Sky-X／サンソフト／価格未定
- TACTICAL TANK CORPS DX／ジー・エー・エム／¥12800
- 電影少女／バンプレスト／¥9800
- Total Driving／イマジニア／価格未定
- 日露戦争／ジェネラル・サポート／価格未定
- はなまる工務店～目指せ日本一の現場監督／アートディンク／価格未定
- Falcon 4.0 日本語版／メディアクエスト／価格未定
- EUROPEAN AIR WAR 英語版／メディアクエスト／価格未定
- ロストソード～失われた聖剣～／イマジニア／¥9800

FM-TOWNS

発売日未定のソフト
- 太平洋の嵐２／ジー・エー・エム／¥12800

MAC&WIN95

5月発売のソフト
- 下旬　礎（いしずえ）／ボーステック／¥7800

- LIPROS（仮）／ビジュアルアーツ／価格未定
- ロビン・ロイドの冒険（仮）／ガスト／価格未定
- ワンダラーショック／SCEI／価格未定

3DO ……… 3DO

発売日未定のソフト
- キッズTV／パナソニックワンダーテインメント／価格未定
- スターファイター(仮)／パナソニックワンダーテインメント／価格未定
- バトルスポーツ(仮)／パナソニックワンダーテインメント／価格未定

PC-FX ……… PC-FX

発売日未定のソフト
- 天外魔境ⅢNAMIDA／ハドソン／価格未定
- ペブルビーチの波涛(仮)／T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス／価格未定
- MASTERS 遥なるオーガスタ3(仮)／T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス／価格未定

PCエンジン ……… PC

発売日未定のソフト
- デッド・オブ・ザ・ブレイン1&2[18歳以上推奨]／NECホームエレクトロニクス／¥7800

NEO・CD ……… ネオジオCD

6月発売のソフト
- 6.25　メタルスラッグ2／エス・エヌ・ケイ／¥6800

7月発売のソフト
- 未定　リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS／エス・エヌ・ケイ／価格未定

ゲームボーイ ……… GB

5月発売のソフト
- 5.1　SELECTIONⅠ&Ⅱ／ケムコ／¥3980
- 5.15　あにまるぶり～だ～2／J・ウイング／¥4800
- 5.29　ディノブリーダー2／J・ウイング／¥4800
- 5.29　日本代表　栄光のイレブン（仮）／トミー／¥3580
- 5.29　学研　歴史512／イマジニア／¥2980
- 下旬　★メダロットパーツコレクション2／イマジニア／¥3980
- 未定　日刊べるとも倶楽部／アイマックス／¥4500

6月発売のソフト
- 6.6　忍たま乱太郎GB 絵あわせチャレンジパズル／カルチャーブレーン／¥3980
- 下旬　爆釣烈伝 翔～ハイパー・フィッシング～／スターフィッシュ／¥3980
- 未定　★いつでも!!にゃんとワンダフル／バンプレスト／¥3980
- 未定　Jリーグサポーターサッカー(仮)／J・ウイング／¥5500
- 未定　ミニ四駆ＧＢ Let's&Go!!オールスターバトルMAX／アスキー／¥4800

7月発売のソフト
- 7.2　高気圧ボーイ／コナミ／¥3980
- 未定　海のぬし釣り2／パックインソフト／¥3600
- 未定　★化石創世リボーン／スターフィッシュ／¥3980
- 未定　★魚群探知機　ポケットソナー／バンダイ／¥14800
- 未定　GO! GO! ヒッチハイク／J・ウイング／¥4800
- 未定　昆虫博士／J・ウイング／¥4800
- 未定　釣り先生／J・ウイング／¥4800

98年発売のソフト
- 98年夏　サンリオタイムネット（仮）／イマジニア／価格未定
- 98年夏　★東京ディズニーランド ファンタジーツアー／トミー／価格未定
- 98年未定　ゲームボーイウォーズ2／ハドソン／価格未定
- 98年未定　★BLACK ONIYX GB／ビーピーエス／¥3980
- 98年未定　ワリオランド２　盗まれた財宝／任天堂／¥3000

発売日未定のソフト
- シェラザード伝説／カルチャーブレーン／¥3980
- ドラゴンクエストモンスターズ／エニックス／¥4900
- プロ麻雀兵GB（仮）／カルチャーブレーン／¥3980
- ポケットモンスター金／任天堂／価格未定
- ポケットモンスター銀／任天堂／価格未定

バーチャルボーイ ……… VB

発売日未定のソフト
- BOUND HIGH!／任天堂／価格未定

ＰＣゲームソフト

PC9801&9821

発売日未定のソフト
- 囲碁Ⅳ／アスキー／¥14800

マッキントッシュ

6月発売のソフト
- 未定　ザ・タワーⅡ／オープンブック9003／¥9800

98年発売のソフト
- 98年夏　ボールディランド／バンプレスト／¥9800

MAC&WIN

6月発売のソフト
- 6.5　たたかうOL／ビー・エス・ディー／¥5800
- 6.5　たたかうサラリーマン／ビー・エス・ディー／¥5800

COPYRIGHT一覧

■9 実況パワフルプロ野球5 ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.（社）日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認 ■31 サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～ ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1998 ©RED 1996,1998 ■36 メタルギア ソリッド ©1987 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ■39 スーパーロボット大戦F ～完結編 ©豪プロ ©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京・NAS ©サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京 ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX ©BANPRESTO 1997 ■46 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1998 ■54 鉄拳3 ©（株）ナムコ ■60 parasite EVE ©スクウェア 原作／瀬名秀明「パラサイト・イヴ」角川ホラー文庫刊 キャラクターイラスト／野村哲也 ■64 バイオハザード2 ©CAPCOM CO.,LTD ■67 ゼノギアス ©1997スクウェア ■68 Bust A Move Dance&Rhythm Action ©METRO・FRAME GRAPHICS・AVEX D.D・ENIX 1998 ■69 ブシドーブレード弐 ©スクウェア／ライトウェイト ■70 みつめてナイト ©1998 KONAMI ©1997 RED ■71 街 ©1998 CHUN SOFT／長坂秀佳／難波弘之 ■113 蒼天の白き神の座 ©1998 Sony Computer Entertainment Inc. under license from PANDORA BOX CO.,LTD ■114 季節を抱きしめて ©Sony Computer Entertainment Inc.／サンバギータ ©Sony Computer Entertainment Inc／ダブルキャスト ©1998 Sony Computer Entertainment Inc.／雪割りの花 ©Sony Computer Entertainment Inc ■115 黒い瞳のノア ©GUST CO.,LTD.1998／「BOYS BE…2nd Season」（仮）©1998 シュワッチ／タマプロダクション／講談社／ガスト／マリーのアトリエplus ©GUST CO.,LTD.1997,1998 ■119 '98 甲子園 ©1998 魔法株式会社／爆走！デコトラ伝説 ©HUMAN 1998 ■120 いつでも!!にゃんとワンダフル ©パンドラボックス ©BANPRESTO 1998／夜想曲 ©赤川次郎／ビクターインタラクティブソフトウエア ■121 エーベルージュスペシャル ©FUJITU 1997REPROGRAMMED©TAKARA CO.,LTD.1998／ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♡～ ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESEVED. ■122 東京魔人學園剣風帖 ©Asmik Ace Entertainment Inc./Shout！Design Works／ポケットファイター ©CAPCOM CO.,LTD ■123 スペクトラルフォース2 ©IDEA FACTORY／ダークメサイヤ ©ATLUS 1998 ■124 影牢 ©TECMO,LTD.1998／SHADOW TOWER ©1998 From Software,Inc. ■125 銀河お嬢様伝説ユナ © HUDSON SOFT ©RED／ヒロインドリーム2 ©MAP JAPAN CO.,LTD. ■126 F-ZERO X ©1997 Nintendo／お嬢様を狙え ©1997 白米玄・Scoop ©1998 クリスタルビジョン／ポケモンスタジアム © 1995,1996,1997 Nintendo／Creatures／GAME FREAK／RAKUGAKIDS ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.／リンダキューブ完全版 ©ASCII CORP./Alfa System/MARS/NEC HomeElectronics Ltd./Media Works ■127 CRISIS CITY（クライシスシティ）©TAKARA CO.,LTD.1998／実戦パチスロ必勝法！サミーレヴォリューション ©円谷プロ©BANPRESTOSAMMY ©1998/MAXBET開発元：ハンプレスト（ウルトラマン倶楽部）販売元：サミー／Knight & Baby ©TAMSOFT 1998／モンスターコンプリワールド ©IDEA FACTORY／ゆうわくオフィス 恋愛課 ©TAKARA CO.,LTD.1998 ■128 JGTC ©TYO 1998／Tから始まる物語 ©1998 JALECO LTD.／ハローキティのCube de Cute ©'76,'89,'93,'96,'98,SANRIO ©1998 CULTURE PUBLISHERS All rights reseved.／プチカラット ©TAITO CORP.1997.1998／ブリーディングスタッド2 ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.／まわってムーチョ！©東北新社・INNER BRAIN ©1998 東北新社 ■129 幻獣旅団 ©1998 AXELA／私立ジャスティス学園 ©CAPCOM CO.,LTD.／新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち ©GAINAXProject-Eva.・テレビ東京©1989NHK・総合ビジョン・TOHO ©BANDAI・VICTOR・GAINAX©1998 GAINAX／ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記 ©XING 1998／ミニ四駆GB Let's&Go!!オールスターバトルMAX ©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京 ©タミヤ ©ASCII Corp. ©Creatures Inc. ©Jupiter Co.,Ltd. ■156 Shadows of The TUSK ©1998 HUDSON SOFT ©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY ©Digital Media Lab. ■157 プリンセスメーカーゆめみる妖精 ©1997,1998 NINE LIVES Inc./©GAINAX イラスト：赤井孝美 ■158 少女革命ウテナ いつか革命される物語 ©ビーパパス・さいとうちほ／小学館・少革委員会・テレビ東京 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998 ■159 Nightmare Project〈YAKATA〉© 1997 Yukito Ayatsuji/ASK KODANSHA/TBS/Kadokawashoten/RED/Chime ■160 双界儀 ©SQUARE／©YUKE'S ■161 ダイナマイトボクシング ©1998Victor Interactive Software Inc. ■162 STOLEN SONG ©1998 Virtual Music Entertainment Inc. ■163 バロック(BAROQUE) ©スティング/ESP ■164 スーパーリアル麻雀P7 ©1997,1998 SETA CORPORATION／無人島物語R［18歳以上推奨］©1998 KSS／メルティランサー Re-inforce ©1997 TENKY Co.,Ltd. ©1997 Imagineer Co.,Ltd. ■165 王様げーむ。©Societa daikanyama.1998／グランディア ～デジタル ミュージアム～ ©1997 GAME ARTS／ESP キャラクターデザイン／草ナギ琢仁 世界設定デザイン／小林治／ケリオトッセ！© MASUDAYA CORP.© UNLIMITED CO.,LTD.／GT24 ©1998 JALECO LTD.／ファインド ラブ2～The Prologue～ ©リアセン・AIC ©ダイキ・FCF ■166 炎の料理人クッキングファイター好 ©NIPPON ICHI SOFTWARE INC.／惑星攻機隊りとるキャッツ ©NEC Home Electronics,Ltd ©Family Soft Co.,Ltd ■167 COLONY WARS Published by ARTDINK under license from PSYGNOSIS LIMITED. ©1997 PSYGNOSIS LIMITED.／ダウンヒル・スノー ©Victor Interactive Software Inc. ■168 FIFA ROAD TO WORLDCUP 98 ©1998 Electronic Arts. All rights reserved. ©1997 FIFA TM Official licensed product of the FIFA World Cup France 98. ©The France 98 Emblem and Offiial Mascot are copyrights and trademarks of ISL. ©1996 Japan Football Association／パーフェクトゴルフ2 ©1998 SETA CORPORATION ©1998 NASA CORPORATION, LTD. ■169 銀河英雄伝説 ©1994,1996 田中芳樹・TKVW©1998 徳間書店・Micro Vision／ラヴ・セラピー ©松井雪子／B-Factory©日本個性學研究所©1998 B-Factory/B.V／ルナ シルバースターストーリー ©1992 STUDIO ALEX/GAME ARTS©1996 角川書店/GAME ARTS/JAM©1998 角川書店/ESP/GAME ARTS キャラクターデザイン 窪岡俊之 ■170 オリンピア・高砂 バーチャパチスロIII ©MAP JAPAN CO.,LTD.／COWBOY BEBOP ©サンライズ©BANDAI 1998／The Legend Of Heroes I & II 英雄伝説 © 1990,1992,1997 Falcom Co.©1998 GMF／PARANOIASCAPE ©MATHILDA 1997-1998 ■171 サンダーフォース V パーフェクトシステム ©1997, 1998 Technosoft Co.,Ltd／ミラクルジャンパーズ ©Crystal Dynamics1998©BANDAI 1998 ■172 帰ってきた パチ夫くん DREAM COLLECTION ©1995 1998 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT.CO.,LTD.／撞球【ビリヤード・マスター】©ASK Co.,Ltd.1988／ドッヂDEボール！ ©1998 YUMEDIA/AROMA CO.,LTD.©Four Winds Software Inc.©カメレオンハウス©S・P・S／プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム（社）日本野球機構、プロ球団公認ゲーム©1997 1998 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD.／本格囲碁 ©1998 SETA CORPORATION ©1998 NASA CORPORATION, LTD.／ワールドリーグサッカー ©1998 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD. ©Gremlin Interactive Ltd. ■173 エクストリームG ©1997,1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights Reserved.／スーパースピードレース64 ©TITUS-1997/TAITO CORP.／パチンコ365日 ©1998 SETA CORPORATION ©1998 平和 ■174 スーパーファミコンウォーズ ©1988、1998Nintendo ©1998 INTELLIGENT SYSTEMS ■175 アイドル麻雀ファイナルロマンス4 ©VIDEO SYSTEM 1998／あにまるぶり～だ～2 ©J・WING／EVE the lost one & DESIRE バリューパック ©1998 C's ware All Rights Reserved.／EVE the lost one メルティランサー Re-inforce体験版付きバージョン ©1998 C's ware All Rights Reserved.／ガーディアン リコール ©XING 1998 ©1996,1998 アグミックス/蘭宮涼、龍炎狼牙／元祖ファミリーマージャン ©1998Nihon Bussan Co.,Ltd.／SANKYO FEVER 実機シミュレーション Vol.3 ©1997 ティー・イー・エヌ研究所／SANKYO／JAPAN VISTEC／実況アメリカンベースボール ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.Logo © MLBPA MSAOfficial Licensee-Major League Baseball Players Association.／SELECTION I & II ©1998 KEMCO／ディノブリーダー2 ©J・WING ©DIGITAL KIDS／電車でGO! ©TAITO CORPORATION 1996.98／日刊べるとも倶楽部 © 1998 I'MAX／日本代表 栄光のイレブン（仮）©1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION©1998 TOMY／忍たま乱太郎GB 絵あわせチャレンジパズル ©1998NHK・尼子騒兵衛・総合ビジョン、©カルチャーブレーン ■178 森田将棋64 ©1997 SETA CORPORATION ©1997 RANDOMHOUSE/KAZURO MORITA ©1997 JAPAN SHOGI ASSOCIATION ©1997 NIHON SHOGI NETWORK CO.,LTD. ■179 クレイマン・クレイマン ©1998 Riverhillsoft Inc. ©1998 DreamWorks Interactive L.L.C. All Rights Reserved. DreamWorks Interactive is a trademark of DreamWorks L.L.C. The Neverhood is a trademark of The Neverhood L.L.C.／ワールドスタジアム2 ©（株）ナムコ ■180 G ダライアス ©TAITO CORP.1986,1997,1998／TAIL CONCERTO ©BANDAI 1998 ■181 ENIGMA ©1998 KOEI CO.,LTD.／探偵神宮寺三郎 夢の終わりに ©1998 DATA EAST CORP. ■182 Guily Gear ©1997 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD. ■183 ヴァンパイア セイヴァー © CAPCON CO.,LTD. ■184 ガングリフォンII ©1998GAME ARTS/ESP／ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～ ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1998 ■185 競馬エイト'98春夏 ©1998 Shangri-La ©競馬エイト／シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1992,1993,1997,1998 ■186「組み立てバトル くっつけっと」©1998 Technosoft Co.,Ltd.／SUPER TEMPO ©MEDIAQUEST 1998 ©RED 1995,1998 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1995 ORIGINAL CHARACTERS ©RED 1995 ■198 アーマード・フィスト2日本語版 ©1997 NovaLogic,Inc.／ADVANCED 大戦略98 STORM OVER EUROPE Reprogrammed Game ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1998 Original Game ©1998 SystemSoft Corp.／ウォーロードIII ©Copyright 1997 Strategic Studies Group. All rights reserved.／ウキウキ釣り天国 ©1998 TEICHIKU RECORD CO.,LTD／遊陵演義 © 1997、1998 iPC/SR-12W／金融ビッグバン戦略 億万長者への道 ©1988 COSMOS COMPUTER CO,LTD.／チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿IV ©1998 KOEI CO.,LTD.／信長の野望・戦国群雄伝 ©1998 KOEI CO.,LTD.／パワードール2 plus DASH ©KOGADO STUDIO／PANZER GENERAL II 日本語版 ©1997 FOUR WINDS SOFTWARE INC. Strategic Simulations.Inc.,All Rights Reserved.／HOLIDAY ISLAND（ホリデー・アイランド）©1997 Sunflowers Gmbh. SUNFLOWERS is registered trademarks and name of Sunflowers Interactive Entertainment Software Gmbh.／野球道3EX Special ©日本クリエイト ■199 Ys eternal ©NIHON FALCOM CO／FIFA：ロード・トゥ・ワールドカップ98 ©1998 Electronic Arts ©1977 FIFA™ Official Licensed Product of FIFA World Cup France 98.／ゾーク グランド・インクイジター Activision and Zork are registered trademarks and Zork Grand Inquisitor is a trademark of Activision,Inc. ©1998 Activision,Inc.All rights reserved.／大戦略マスターコンバット2 ©1998 System Soft Corporation. ©1998 斎藤岬／スコラ社／だいな♡あいらん ©1997 竹本泉,GAME ARTS©1998 CRI,竹本泉,GAME ARTS／中世大海戦 ©1998 Megamedia Corporation.All rights reserved Manufactuned distributed under license by KSS Inc.／中世大海戦 ©1998 Megamedia Corporation.All rights reserved Manufactured distributed under license by KSS Inc.／必殺パチンココレクション3 © SUNSOFT©TOYOMARU©KYORAKU©DAIICHI／MAGIC:The Gathering DUELS OF THE PLANESWALKERS 英語版 MAGIC:THE GATHERING ©1997 Wizards of the Coast,Inc.MAGIC:THE GATHERING,LEGENDS,THE DARK,ManaLink,Gathering-Net,DUELS OF PLANESWALKERS,the tap symbols are trademarks of Wizards of the Coast,Inc.MICROPROSE is a trademark of MicroProse Software,Inc.Produced under license from Wizards of the Coast,Inc.All other trademarks are the property of their respective holders.

■の後ろの数字はページ数を示しています。

5月発売のテレビゲーム

今月の話題作

- 双界儀
- STOLEN SONG
- 少女革命ウテナ いつか革命される物語
- SHADOWS OF THE TUSK
- プリンセスメーカーゆめみる妖精
- Nightmare Project 〈YAKATA〉
- ダイナマイトボクシング

BRAND NEW!!

このページは98年4月17日時点で5月発売と発表されたゲームを掲載しています

今月のソフト・カタログ

注目システムとは？

じゅげむのカタログページにある「注目！」マークは、編集部が数々のゲームの中から特にオススメしたい良作ソフトに付けらるものです。注目ソフトに選ばれたゲームは編集部が責任を持ってやり込み、「今月のソフト・カタログ」→「注目ソフト・ピックアップ」→「GOOBOOレビュー」と3カ月にわたって紹介していきます。

コレが注目マークだ!!

注目

ゲーム情報の見方

やってみました **やってみました**‥‥記事を書くときにテスト・ロムがあった場合、明記されます。実際に遊んだ感想が書かれているので参考に。

マスター 開発版 ROM未着 **マスター／開発版／ROM未着**‥‥ロムの状態が明記されます。「マスター」はほぼ最終的なロム、「開発版」はまだ未完成のロム、「ロム未着」は残念ながらロムが手に入らなかったものです。

じゅげちゃんマーク‥‥そのゲームの評価できるポイントが書いてあります。買うときの目安にしましょう。

む～ちゃんマーク‥‥そのゲームのちょっと気になるポイントが書いてあります。いろいろ深読みしてください。

このワクの中でオススメできる人を紹介します ◀‥‥ **for**‥‥どんな人にオススメできるかを参考までにお教えています。興味を持ったらぜひ遊んでみて下さい。

CVS **CVS**‥‥コンビニエンス・ストアで販売されるゲームには、このマークが付いています。近くのコンビニへ急いで行ってみましょう。

執筆陣紹介

- 井上淳一
  メジャーゲームからマイナーゲームまで、何でもOK。やり込みの深さなら誰にも負けません。
- 相原孝昭
  アドベンチャー＆RPGを心から愛する、貧乏ヒマなしライター。
- 小林康之
  ストレスをゲームとお酒ではらすタワケ者。ゲーム全般をこなすが、担当は、レースものばかり。
- ナラちゃん
  花屋で一生懸命働いてます。ゲームのジャンルはカルト。バラエティなど。バカっぽいのが好き。
- 城戸芳光
  マイナー系を特に愛すが基本は雑食。新鮮なアイデア、ロジックを持つゲームの探求者。けどギャルゲー好き。
- 加藤明洋
  どちらかというとアクション＆格闘派。趣味が高じてマージャンも担当しているが、なぜか数字に弱い。
- 渡辺規幸
  アクション系のゲームが得意だが、長く遊べるものが好き。最近はオンラインゲームにハマっている。



SATURN

Shadows of The TUSK

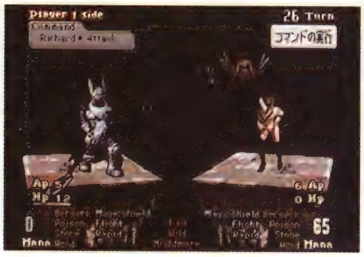
●ハドソン
●98年5月21日
●キャラクターバトル シミュレーション
●6800円
●セガサターンモデム対応
●特製キャラクター プロフィールカード 38枚同梱

思考性の高いバトルが楽しい！

トレカの醍醐味が満喫できる

トレーディングカードをモチーフにしたゲームは何種類か発売されているが、戦闘やトレーディングシステムなど、本作ほどトレカ的な緊張感と醍醐味を満喫できるものは少ないだろう。

ゲームは5×5のフィールドで行われ、敵のリーダーを倒せば勝ちとルール自体はとてもシンプル。ただし、キャラクターの配置や召喚には魔力が必要な上、攻撃などの魔法も同じ魔力を消費する。そのため、敵の行動を先読みしつつ、攻撃や召喚のタイミングを計るといった、かなりの思考力が必要とされるのだ。例えるならば、攻撃方法に幅のある将棋といった感じ。やり込むほどに面白さがにじみ出る1本だ。



➡戦闘はターン制で、攻撃と防御を交互に行う。勝負はリーダーが倒されると決まるので、ザコは無視してもOKだ。ただし油断は禁物

戦略を考えて配置召喚ストック

バトル中にマナを溜めれば強いキャラクターが使える。召還直後は行動不能なので注意。

最初から出すか？召喚するか？戦略を考えたデッキ構成

キャラクターの召喚にはコストがかかり、強いキャラクターほど消費率が高い。初めは弱いヤツをたくさん出すか、強力なのを1体だけ出すか。戦略を考えた構成が必要だ。



出陣メンバーを決める初期配置

バトル開始時からすぐに行動させられるが、魔力の上限までしかキャラクターが配置できない。

総勢40種類のキャラクターを求めて5つのモードで戦いを繰り広げる

用意されている対戦モードは、対コンピューター戦が3つに、対人対戦が2つの合わせて5つ。どれも勝てば新しい仲間が手に入るほか、キャラクターを賭けた対決もできるぞ！

キャラクターを賭けた戦いの連続 対戦モード

対戦モードには、Practiceのように負けてもリスクのないモノから、AnteやVersusのように自分のキャラクターを賭けなければならないハイリスクなものまで、4種類が用意されている。また、XBANDを使えば、全国のユーザーとキャラクターを賭けた対戦ができるのだ。





Practiceモード

⬆相手の構成が毎回ランダムに変わるので、やり応えはバッチリだ



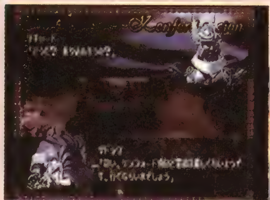
XBANDモードもある

Versusモード

⬆対戦に負けると賭けたキャラクターを取られるので、かなり緊張したバトルが味わえる

じっくりと楽しむキャラクター集め Storyモード

物語を読むように、用意されたステージを順番に攻略していくモード。負けてもリスクはなく、勝てば決まったキャラクターが手に入る。敵の配置や行動も決まっており、攻略できるまで何度でも挑戦可能な初心者用だ。



⬆ステージ間には会話シーンが挿入され、雰囲気を盛り上げる



必殺魔法が炸裂！

⬅戦闘は近接攻撃のほか、広範囲を攻撃できる魔法もある。ただし魔力を消費するので無駄遣いは禁物



仲間をGetだ

⬆バトルに勝てば、各ステージでキャラクターがゲットでき、デッキが充実していく



心強い仲間を求めて戦いの日々は続く

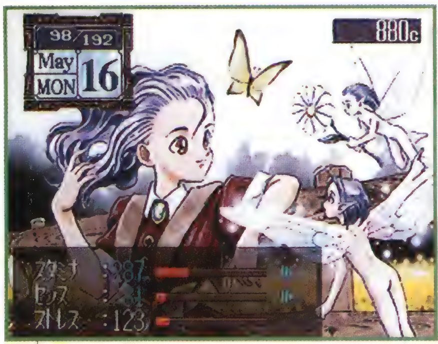
詰め将棋を遊ぶ感覚で、少しずつ解法を見つけていくプロセスが楽しい。

解説もあるがコマンドが全部英語で不親切。プラクティスモードが難しい。

トレカのストイックなバトルが好きな人に

やってみました

デッキの構成やキャラクターの行動など、少しでもミスをすると負けてしまう緊張感がたまらない。そのかわり、一所懸命に考えた方法で対戦相手を倒せたときの達成感と爽快感は格別だ。(小林)



SATURN

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

注目

- ナインライブス
- 98年5月28日
- シミュレーション
- 5800円
- CD-ROM

少しずつ娘と心が通じ合う無上の喜び

手塩にかけた娘の将来は……

育成シミュレーションブームの火つけ役となった『プリンセスメーカー』の最新作がサターンで登場。ゲームの舞台は中世ファンタジーの世界。プレイヤーは、妖精の女王の子供を育てる父親となり、8年間に渡って育成を行っていくのだ。娘の能力はすべて数値で細かくパラメータ化され、スケジュールをこなすことでこの数値が変化。これに一喜一憂しながら娘の成長を見守っていく。またこの過程では、さまざまなハプニングやイベントが発生する。コンテストに出場したり、ライバルと競いあうなど、さまざまなイベントが起こるたびに娘の成長を実感することができる。

18歳になった娘は1人立ちしてエンディングを迎えるが、このバリエーションが実に豊富で、プリンセスになるにはかなりの努力が必要となる。さまざまな娘の未来を見るために、何度でも遊びこんでしまうのだ。

スケジュールを管理して、目指せプリンセス!

娘の育成は、勉強やアルバイトなどをバランスよく割り当てて、スケジュールに組み込んでいくことで行う。勉強は、学校以外にも絵画教室や剣術、礼儀作法など幅広い項目が用意されていて、それぞれでパラメーターの成長率がまったく異なる。これを組み合わせて、自分の理想する娘像に近づけていこう。

スケジュール決定



⬆勉強では主にパラメーターを伸ばせるが、それなりの費用がかかるのだ

イベント発生!!

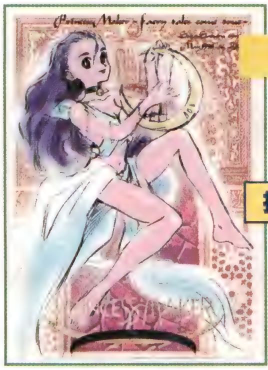
スケジュール消化



⬆決定したスケジュールの実行を見守る。イベントが発生することもあるぞ

娘を育てる悲喜こもごもを体験しよう!!

ゲームの期間は8年間だが、この間にはさまざまなイベントが発生する。これらを通じて、1歩ずつ成長していく娘を見守っていく……。これこそが、このゲームの醍醐味なのだ。



⬇ある程度勉強などで頭角を現すとライバル登場！ 娘に対抗意識を燃やしてくる

抜き打ちテスト!?



⬆勉強のスケジュール中で突然発生！ 点数が悪いとストレスがグンと増してしまう

コンテストに出場!



⬆毎年恒例で開催されるさまざまなコンテスト。健康や美しさなど、コンテストごとで評価対象はそれぞれ異なるのだ



ライバル現わる!



➡なにかにつけて娘に突っかかってくる。はたして勝てるのだろうか!?

ショック！ 娘が病気に……



⬅あまりストレスをため込むと病気に。娘の面倒をみられなきゃ、父親失格です

気晴らしにバカンス!



⬆日ごろの鬱憤を晴らすにはバカンスが1番！ 晴れ晴れした笑顔がなにより嬉しい

娘とのコミュニケーションを取るシーンが多くて、感情移入しやすい。

娘に思い入れができないと数値の上げ下げに終始する感じになってしまう。

育成シミュレーション初心者には特にオススメ

やってみました 特にブレイクした『2』と比べるとコンパクトな印象。脇道的な要素が少ないぶん作業的な感覚も強いが、娘とのコミュニケーションは濃くなった。取っつきやすさは増しているので、シリーズ初体験という人のほうがより楽しめるだろう。(城戸)

『プリンセスメーカー ゆめみる妖精』は発売日が5月21日から6月18日に延期になりました。

Jコード077348



SATURN

少女革命ウテナ いつか革命される物語

- セガ・エンタープライゼス
- 98年5月28日発売
- アドベンチャー
- 6800円
- CD-ROM2枚組
- オリジナルカードダスマスターズ3枚同梱

『ウテナ』の世界観をCDに凝縮!

転入生2人の永遠黙示録!?

独特の世界観やアヴァンギャルドな演出が受け、一部からは「ポストエヴァンゲリオン」ともささやかれたアニメ『少女革命ウテナ』が、アドベンチャーになって帰ってきた！ ストーリーは書き下ろしで、プレイヤーの分身となる主人公の女の子と、もう1人の転校生を中心に物語が進んで行く。

もちろんウテナを始め、おなじみのキャラクターたちも総出演。また演出もそのままなので、違和感なくプレイできる。もう一度ウテナに会いたいファンは必見だ。

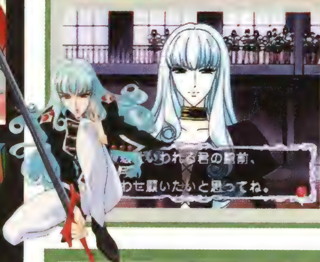


➡主人公は舞台となる鳳学園で、ある事件に巻き込まれていく

新たなデュエリストが鳳学園に現れる……!?

もう1人のオリジナルキャラクターの名は、三条院千種。主人公と同じく、鳳学園に転校してくる。フェンシングの腕前に相当な自信があることから、新たなデュエリストとして決闘ゲームに参加すると思われる。

三条院千種



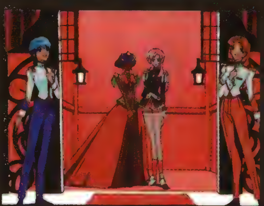
⬅クールで、しかも行動には謎が多い。何か秘密がありそうだ

もうイッちゃってます オープニングムービー

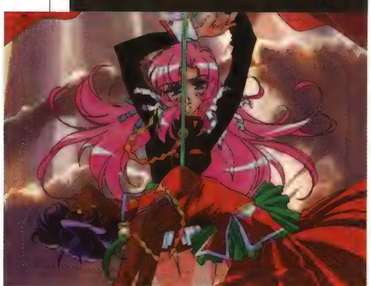
オープニングムービーは、歌も映像もオリジナル。暁生たちが妖しく迫るなど、強烈な怪電波が出まくってる感じ。











プレイヤーの行動によってストーリー展開が変化!

この作品では、選択肢に対する答え方によって展開が変わる。どのように変化するのか、例を挙げてチェックしてみよう。

このマークがポイント!



選択肢の答え方が、話し相手の「心の気高さ」を刺激すると、写真にあるシンボルが登場し、薔薇が赤く染まっていく。この薔薇は主人公との親密度を表しているが、これによって何がどう変化するのかは秘密。



⬆会話のネタを探しているうちに、こんな質問が浮かび上がる

ウテナと出会ったばかりで、性別すら分からない主人公。ここで、「彼氏はいるの？」と「彼女はいるの？」という質問のどちらかを選ぶことになる。その結果、ストーリー展開は下の写真のように分岐していく。



「彼氏はいるの？」を選択



⬆ウテナは、自分の生き方を決めた「王子様」のことを教えてくれる

「彼女はいるの？」を選択



⬆男物の制服を着ているが、実はウテナが女性であることが分かる

😊	原作のノリが再現されているため、ファンなら違和感なく楽しめる。
😐	主人公が女の子なので、男性ファンは感情移入しにくいかも。
	どちらかと言うと女性ファン向けか?
やってみました	到着した1枚目をプレイした感じでは、アニメ版の怪しさというか独特の雰囲気はちゃんと出ている。ただ、決闘シーンがどういう形式になるのかは不明。シャレで「少女格ゲー」だったりして。(加藤)



PLAYSTATION

NightmareProject <YAKATA>

- ロールプレイング
- アスク
- プレイステーション
- 5月予定
- 6800円

推理+ロールプレイングのハーモニー

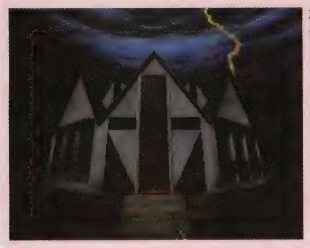
原作とはまた違った展開がイイ

新本格派推理小説の草分け的存在の『館』シリーズ。本作はその作品をゲーム化したもので、原作者の綾辻行人氏がシナリオや制作監修をしているファン待望の1本だ。

本作のストーリーは、原作シリーズをモデルにし、オリジナルの設定で展開される。つまり、基本設定が一緒の、パラレル・ワールドなのだ。話の内容はただ殺人事件を推理するだけではなく、悪夢と戦いながら謎を解き、孤島から脱出を果たすのが目的。どちらかと言えば、ロールプレイングの要素が強い。そのため、原作を読んだファンも違った雰囲気で楽しめるほか、知らない人でもスムーズな導入で楽しめる。

ゲームのモチーフになっている『館』シリーズってどんな話?

希代の天才建築家・中村青司が建てたからくり屋敷が舞台の新本格派推理小説。屋敷の凝った仕掛けと、密室殺人などアッと驚くトリックが多くの読者を虜にしている。10年前に誕生した『十角館の殺人』から現在までに6作が発表されている。



←ゲームにも十角館が登場。ファンなら思わずニヤリとさせられる

悪夢に対抗する力を持つ個性的な4人が主人公



現実世界を蝕む悪夢の恐怖! 閉ざされた孤島からの脱出劇

ゲームの舞台は海に閉ざされた角島の青屋敷。この洋館には、悪夢を増幅するからくりが施されているのだ。主人公4人は青屋敷で力を得た悪夢と戦い、絶海の孤島から脱出しなければならない。



←館の中を探索し、事件の手がかりを捜すのが、ゲーム序盤の重要課題

具現化された悪夢がモンスターとなって襲いかかる

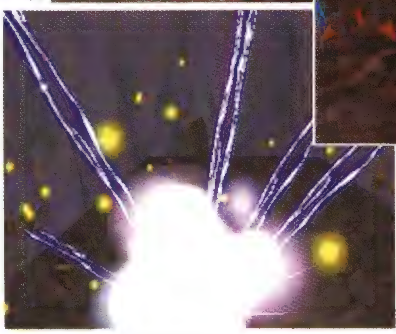
ゲームのオリジナル要素であり、物語を違った側面から映し出す戦闘シーン。攻撃や防御、魔法など、コマンド選択式で行うバトルは、ストーリーに緊張感とアクセントを与えてくれる。



いざ、戦闘開始!

➡敵に遭遇すると、六角形のバトルフィールドで戦闘開始





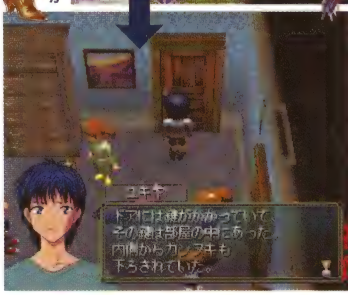
←↑戦闘はターン制で、攻撃と防御を交互に行う。レベルが上がれば強大な威力の魔法も使えるのだ!

強力な魔法が炸裂だ!!

物語の発端は、密室殺人事件!



➡青屋敷の女主人・千織に招かれたことから事件の幕が上がる



➡すべてを知る千織が密室で殺され、館にいる全員にアリバイはナシ。果たして犯人は?



被害者は館の女主人

原作とは、また違った雰囲気と展開のストーリーが楽しめるのがイイ。

移動時の視点が見づらいのと、目まぐるしく替わり、状況が把握しづらい

原作を違った角度で楽しみたいファンの人に

やってみました

ストーリー的には、原作とまったく別の展開になっている。そのため、原作を読んでなくても楽しめるのがいい。また、原作シリーズの設定が随所に散りばめられ、読んでおくとさらに面白い。(小林)



PLAYSTATION

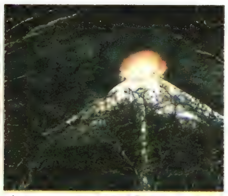
双界儀

●スクウェア
●5月28日発売
●アクションADV
●6800円
●3枚組

大河物語が展開するアクションADV

オリエンタリズムに満ちた作品

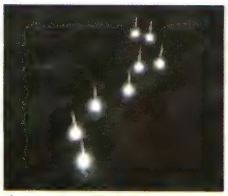
日本を襲った大災厄、「ガランの日」。その日以来、寄り神と呼ばれるモンスターが跋扈するようになる。荒廃していく日本。その裏には紫微仙と呼ばれる三人の邪仙がいた。元々、紫微仙によって組織されていた五方輪は、反旗を翻し紫微仙たちと対決、世を元に戻そうとするのだが…。東洋五行思想をベースに、壮大な物語が展開する大河アドベンチャーなのである。



⬆突如、富士山が噴火。未曾有のエネルギーの暴発により日本は壊滅的な打撃を受ける



⬆左からカハク、ヤンロン、インフゥの3人。1万二千年も生きる邪仙で事件の首謀者



⬆ついには日本全土に8本の柱を生むに至る。この柱をめぐりゲームは展開する

1 まず、イベントムービーが始まる

まずゲームをスタートさせると、イベントムービーが始まる。3Dポリゴンで描かれたキャラや世界は、実際のゲーム画面と全く同じ。ここで深い物語の布石を確認するのだ。



➡最初の主人公は真武居直柔。声は遠近孝一氏が熱血漢を好演した

2 ステータス画面で能力値を設定

ゲーム中に入手した「現世のカケラ」を利用して能力アップを図ることが出来る。設定は戦闘前に毎回行えるので、ステージ、敵に合わせたステータスを考えることが重要だ。



⬆現世のカケラを各ステータスに割り振って強化を図る。強化できないステータスもあるが…

3 バトルフィールドで戦闘→ガラン石を一定数破壊

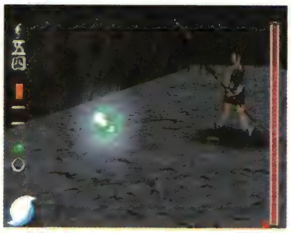
ステージで行うべき事は4つある。まず寄り神を倒すこと。次にミニガラン石を破壊すること。現世のカケラを収集すること。最後に、奥義マテリアを収集することだ。ステージの衰氣を払うためには寄り神を倒すこととミニガラン石を破壊すること。衰氣の状況は画面右のバーで表示される。



⬅複合技などの練度の高い技で寄り神を倒すと奥義マテリアが入手できる。奥義マテリアを消費してより高度な奥義を発動させることが出来る



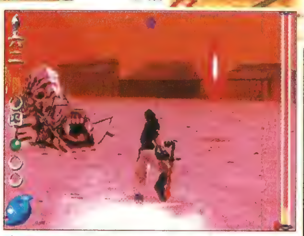
➡結界を展開して寄り神を捕捉する。それから打撃攻撃を行うのが常套手段だ



➡ガラン石を破壊すると現世のカケラが手に入る。赤いガラン石は1つ、黄色いガラン石は3つ、青いガラン石からは5つだ



⬆寄り神を倒しガラン石を一定以上破壊すると、衰氣が払われる。ちなみに旺氣で満たすとキャラのHPが全回復する



⬆寄り神は突然出現することも多い。慌てず、攻撃を加えよう。衰氣が減ってくると寄神は凶暴化していく

4 イベント発生、ドラマが進行する

衰氣を払うとステージ上のある地点に行くことが出来るようになる。すると、そこでイベントが始まるのである。ここでステージの目的が達成されるか、新たなボスの出現が描かれることになるのだ。



⬆ゲーム画面から自然にイベントが発生する。衰氣を払うことで新しい展開が生まれるのだ

5 ボス戦、クリア後にさらにイベント

イベントに続いてボス戦が始まる。戦闘前にステータスの強化は忘れずに。ボスを倒すとステージクリアとなるのだ。その後は次の目的地を選んで移動することになる。



➡ボスは紫微仙と六震袛と呼ばれるモンスター。特殊な攻撃を使ってくる手強い敵だ



⬅クリアしたステージにはいつでも戻ることが出来る。一度クリアしたステージでも、新たな展開が起こるかも知れない

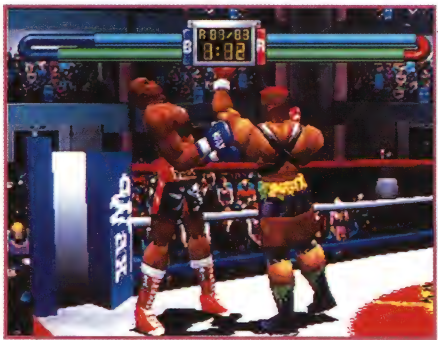
ゲーム画面と同じイベント画面で違和感無く話が進む。キャラの動きもスムーズ

アクションより重厚なドラマがメイン。純粋な格闘ファンには不向き

じっくりと壮大な物語を楽しみたい人に

やってみました ボタン連打で戦える簡易なアクションで、扱いやすい。フルボイスのドラマは臨場感のメリットと聞き逃すと物語がわからなくなるというデメリットが。アクション+アドベンチャーと考えればお買い得か。

Jコード089125



PLAYSTATION

ダイナマイトボクシング

●ビクターインタラクティブソフトウェア
●ボクシング
●98年5月21日発売
●5800円
●CD-ROM
●メモリーカード対応

殴り合いの快感をとことん追求！

豪快な打ち合いを堪能せよ！

シミュレーション指向のボクシングゲームが多い中、純粋にアクションだけを楽しめるというのが本作の特徴だ。プレイヤーはローカルリーグのボクサーとしてスタートし、ナショナルリーグ、ワールドリーグと勝ち抜き、世界の頂点を目指す。対戦相手を打ちのめすのみ、というシンプルな内容だが、戦略的には奥深い。多彩なパンチと防御テクニックを駆使して、カウンターを狙ったり、ヒット＆アウェイで相手の距離感を乱したりと対戦者に応じた戦い方が求められるのだ。また、本作はデュアルショックにも対応している。ガード越しのパンチやクリーンヒットなど、受けたパンチによって振動の度合いが違ってくるのだ。ダイレクトに伝わる刺激が試合の緊張感をいっそう盛り上げてくれる。

目指せ世界チャンプ

MATCH MAKE



⬆対戦相手を決めるときは、マネージャーのアドバイスを参考にしよう



⬅順調に勝ち進めば、一気にランキング上位の相手に挑戦できることも

LESSON

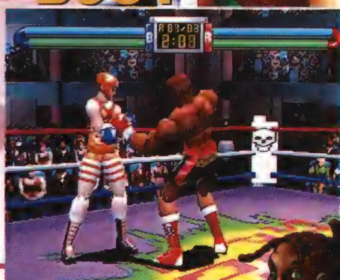


⬆順位があがれば、強力な必殺パンチを修得でき、さらに強くなれる

BOUT



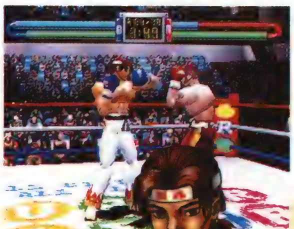
⬇選手自身の目線など、多彩なアングルで試合が楽しめる



➡個性的な相手が多いので、試合ごとに作戦を変えていくことも重要

狙うは最強烈な個性のボクサーたち

選べるボクサーは、人種も性別も違う個性的な8人。今回はその中から3人を紹介。





格闘王を目指して タケダ・ジュンイチ

さまざまな格闘技を学んだ日本人。スピードに難はあるが、空手で鍛えたパンチ力は絶大



踊るラスタマン デニス・マクレガー

レゲエを愛するジャマイカン。トリッキーなパンチで相手をかく乱させながら戦う





戦うスーパーモデル オリビア・ルーチェ

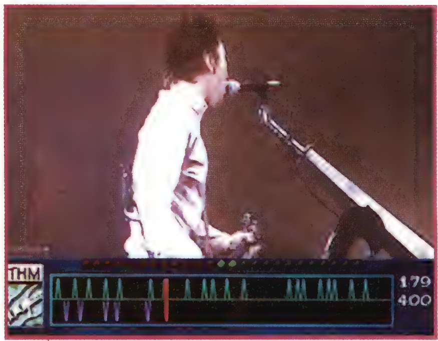
ダイエットのつもりがいつしかプロへ。軽快なステップと軽い身のこなしが特徴だ

独特のアメコミ風キャラクターが多数登場するのが楽しい

攻撃が主体だけに、ディフェンス面での反応が遅い

殴り合いで日頃のストレスを解消したい人に

やってみました　操作はとても簡単。ボクサーの打ち疲れもなく、必殺パンチを織りまぜた迫力のある試合が面白い。しかし、どのキャラクターを使っても動きが重く感じてしまうのが難点。(渡辺)



PLAYSTATION

STOLEN SONG

- ●SCEI
- ●98年5月21日
- ●リズムギターゲーム
- ●6800円
- ●CD-ROM2枚組
- ●VPICK同梱
- ●メモリーカード1～15ブロック使用
- ●簡易版（ROMのみ）5800円

布袋バリに超ノリでギター体感！

キミも今日から即席ギタリスト

昨年、初のギター体感ゲームとして話題になった『クエスト・フォー・フェイム』。その続編には、日本屈指の人気ギタリスト布袋寅泰が登場！このゲームを簡単に説明すると、画面上に流れる波形に合わせてリズムを取るというもの。ただそれだけなのに、専用のVピックを手にした瞬間、ロックスピリッツあふれるリアルギターゲームへと早変わりする。ギタリストのように体を動かし、迫力あるギター音をかき鳴らすことで、ギター演奏の気持ちよさをダイレクトに感じることができるのだ。そして何より、布袋のヒット曲オンパレードが、ファンには強烈にたまらない。カッコよくソロを弾きこなしたときはもう、超快感！さらに、ゲーム中には布袋自身も登場し、腕を磨けば夢のセッションも待ち受けている。パートを別けての2人同時プレイも可能で、ファン同士集まれば最高にノリノリだ。さあ、キミの熱いロックスピリッツを、思う存分Vピックに叩きつけよう！

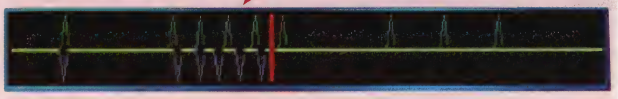
HOW TO PLAY リズムを目で追ってタイミングよく弾こう

画面下のリズムEKGに合わせて、Vピックを何かに叩きつければ音が出る仕組み。最初はタイミングが難しいが、アップダウンで弾けるようになれば、速弾きやソロも思いのままだ。パッドでもプレイ可能だが、雰囲気を出すためにもVピックを使おう。



リズムEKG

まずは波形をしっかり見ながら、リズムを体に刻み込め！



目指せ！全曲全リフマスター ギターテクを磨いて布袋を超えろ！

収録曲は全8曲

- ●RADIO!RADIO!RADIO!
- ●SERIOS? ●POISON
- ●BOYS BE AMBITIOUS
- ●FUN3（新曲） …etc

ライブハウス

布袋の新曲を盗んだ悪者、プロトとのギターバトル。ギャラリーの視線を釘付けにしようと、激しい対決が火花を散らす！



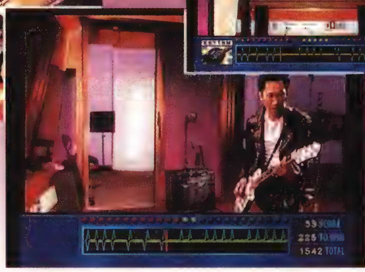
➡現実でも人気のスポット、新宿LOFTが舞台になっている



レコーディングスタジオ

いい調子で弾いてスタッフに認められると、布袋が登場。未発表の新曲を一緒に演奏することができるビッグチャンスだ。



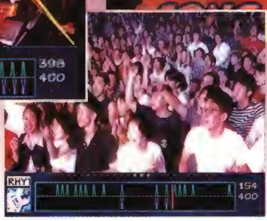


⬅スムーズに弾きこなせば、布袋に誉めてもらえるぞ。大感激！

セッション

夢にまで見た、布袋とのライブセッション。実際に行われたツアーのワンシーンなので、臨場感は抜群だ。心からメンバーの一員になりきって、存分にノリまくろう。





⬆バンドもノリノリ、観客もノリノリとくれば、こっちもノルしかないぜ！

ピックで音が出せるので、本当にギターを弾いている気分になれる

Vピックの感度がイマイチで、相当力が必要。曲数がやや少ない。

布袋ファンならやっぱり買うしかない！

やってみました 大音量でノリながら弾いていると、だんだん気持ちよくなってくる。1人でプレイするとややむなしいので、大勢いるときにみんなで盛り上がろう。曲を知らないと面白さ激減。（井上淳一）

Jコード052591

バロック(BAROQUE)

開発版

NEWTYPE 3DRPG／スティング

SS　5月 14日　6800円

ここが期待　調整前のバージョンだったので、細かいところまでは分からない。難易度は低く設定されるということなので、女性や子供でも安心してプレイできようになるらしい。ダークな雰囲気が好きな人にはいいかも。(井上淳一)

想像を絶する異形たちに言葉にならない緊迫感がどこまでも襲いかかる

■極上のダークな世界観を満喫

延々と渦巻く重苦しい雰囲気、「異形」と呼ばれる、見るもおぞましいモンスター……。かつてないまがまがしさに包まれた3Dダンジョン型ロールプレイング、それがこの『バロック』だ。「神経塔」を舞台に、失った記憶を取り戻すため、歪んだ塔を降り続けることがプレイヤーの目的となる。

■知恵と経験で活路を見いだせ

一見、よくあるリアルタイムのアクションロールプレイングだが、この『バロック』には奥の深い仕掛けが盛り込まれている。たとえば「骨」というアイテムは、投げることによって攻撃に使用できるが、かじって体力を回復することもできる。このように、すべてのアイテムをいかに活用するかが、攻略のカギを握るのだ。しかも、敵は見えないところで常に行動しており、アイテムの位置やマップはプレイするたびに変化する仕組みになっている。そのため、攻略をパターン化することができず、そういう点では初心者には少々シビア。プレイヤーの知恵と経験が試される、骨太な作りの作品だ。

ここまで徹底して重苦しい世界観を作り上げた作品は他にない。集中してプレイさせてくれる。

アイテムの有効な利用法を見つけ出すまでがツライ。腰を据えて取り組まないと先に進めない。

「考える」手応えを求めるコアなRPGファンに

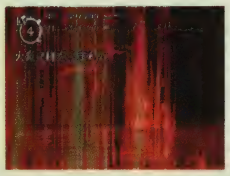
●CD-ROM

超難関の塔を生き抜くには？



不要な戦闘は避ける

レベルアップだけではクリアは難しいので、無理に戦闘をこなす必要はない。敵もリアルタイムでウロウロしているので、注意を払おう。



アイテムを有効利用

このゲームで頼みの綱はアイテムだけ。だが、訳の分からないアイテムが結構多く、上手に見極めて使わないと、プレイヤーが窮地に陥ることも。



2Dマップを見まくれ

とにかく方向を見失いやすいので、オートマップなしのプレイは自殺行為。全階マップをすべて完成させる、マニアックな遊び方も面白い。



➡塔内には怪しげな人物が数多く登場



➡オープニングから謎が謎を呼ぶ



➡たくさんの敵に囲まれたときは、マジで心拍数が上がる

ゲーム川柳

泣かぬなら　ビビらせてやる

by飯野(パチンコ大賞)

【おさら通信】

『DORAGON FORCE II』～神去りし大地に～

●マーベラス　エンターテイメント●2200円(税抜)

雄大な物語のBGMは、オーケストラがよく似合う

人気シミュレーションゲームのシリーズ最新作『DORAGON FORCE II ～神去りし大地に～』のサウンドトラック。50曲を超えるBGMを完全収録しており、それらはすべてオーケストラでフルアレンジ。ゲーム中に聴くのとは一味違った、迫力ある演奏を楽しむことができる。雄大で、力強い楽曲が奏でるサウンドの数々は、幻想的な世界観を余すところなく演出しており、確かな聞き応え。設定原画集を満載した豪華ブックレットも魅力的の1つだ。



➡『ロードス島戦記』のイラストで知られる結城信輝氏が手掛けた設定資料集が嬉しい

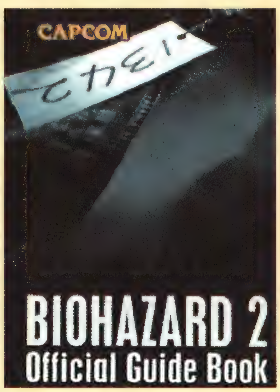
【特選たまに読むならこんな本&おさら通信】

本とCDから覗くゲーム世界

左：『バイオハザード2』公式ガイドブック●アスペクト●価格：　円　右：『バイオハザード』ドラマアルバム～運命のラクーンシティー～●カプコン●2520円(税込)

攻略と共にストーリーの深淵にも触れられる一冊

サバイバルホラーというジャンルを確立した大ヒット作、『バイオハザード2』をより楽しむためのアイテムを紹介。その1つがこの『バイオハザード2』公式ガイドブックだ。モンスターや武器データはもちろん、シナリオの分岐も細かく解説、特に攻略ルートが標準と最短の2ウェイで攻略しているのが重宝する。他に開発スタッフへのインタビューも掲載しており、ストーリーをより深く味わいたい人は必見。



➡前作とのつながりを含めた事件の考察を読めば、ゲームでは見えなかった新たな事実に直面する



⬆人気声優たちの迫真の演技が、ドラマをいっそう盛り上げている

あの恐怖のシナリオがいよいよ完結する！

次に紹介するのは「佐竹・林原の無法塾」で放送されたラジオドラマの第3弾だ。ラクーンシティーを舞台にしたアナザーストーリーの完結編だが、シナリオはゲームと同じ作家集団が担当しているので世界観はそのまま。CD化にあたり音楽や効果音に立体処理を施して、ゾンビが徘徊する距離感や恐怖の雰囲気を強調しているという力の入れようだ。番組では自主規制を受けた戦慄のエピソードも収録されている。

五劫(ごこう)のすり切れ　『花組対戦コラムス』はプレイしても、『サクラ』本編は未プレイ。『ときメモぱずるだま』はやっても『ときメモ』本編はやってない。これって邪道ですか？(ジュビリスト)

スーパーリアル麻雀P7

Jコード089109

開発版

麻雀／セタ

SS　5月21日　7800円

やってみました　さすがに脱衣麻雀だけあってそれなりにイカサマっぽい部分はある。だが簡単に役満をあがられるようなことはなく、そんなに腹が立つことはない。グラフィックの美しさは太鼓判を押せるので、脱衣麻雀好きなら買い。（井上淳一）

ため息ものの超高画質な脱衣シーンを満足いくまで見せちゃいます！

■美麗なグラフィックに注目！

質の高いアニメーションが好評の脱衣麻雀『スーパーリアル麻雀』。昨年アーケードでリリースされたシリーズ最新作が、いよいよサターンで登場する。今回のお相手は全部で4人。かわいい中学生、スポーツ万能の高校生、セクシーな女教師、優しいお手伝いさんと、またもや男心をくすぐる魅力の持ち主ばかりだ。それにしても、動画枚数2000枚を超えるアニメボリュームには驚かされる。グラフィックは文句なく綺麗だし、些細な仕草までよく動く。さらに、オリジナルグラフィックも追加され、脱衣シーンをすべて拝見するためなら苦労する価値はある。また、3本のストーリーを用意することで、さまざまなシチュエーションで楽しめるのが嬉しいところだ。

■ファン感涙の追加要素がニクいね

麻雀本編をクリアしたら、次のお楽しみはサービス満点のおまけモード。まず、全40問のクイズモードでは、正解するたびに高解像度のイラストが鑑賞できる。そして設定資料集では、脱衣シーンの衣装や初公開の水着などがたっぷり収録されているのだ。コレクションアイテムとして、ファンなら必見！



➡各ストーリーにはアニメによるプロローグやエピローグがあり、見ごたえ十分

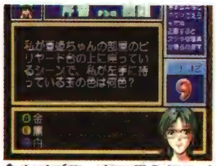
☺ 最初にストーリーを選択できるところが新鮮。アニメーションの質の高さ、ボリュームには目を見張るものがある。

☹ 脱衣麻雀の割りに妙な清潔感があり、H度が低い。キャラクターが少ないので、短時間でひととおりのグラフィックが見れてしまう。

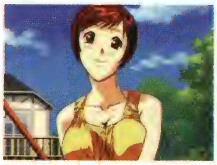
グラフィックにこだわる欲張りな脱衣麻雀好きに



➡対局中には相手が頻繁にしゃべり、いろんな表情を見せてくれる。いつも愉快な麻雀が打てるぞ



⬆クイズモードで見られるイラストは、ホンット美しい



⬆お手伝いさんのエツ子と対戦するには、特殊条件が必要



⬆8段階の難易度が設定可能で、誰でも気軽にプレイ



⬆ビーチや露天風呂もある夏の別荘がゲームの舞台

●CD-ROM●おまけ付き（着せ替えセル画セット、限定版トレーディングカード2枚）

メルティランサー Re-inforce

Jコード088664

ROM未着

シミュレーション／イマディオ

SS　5月7日予定　7800円

ここに期待　ちょっぴりハードなＳＦテイストと、美人教官とのコミュニケーションの両面が楽しめるという欲張りなこのゲーム。イベント数の増加や戦闘システムの見直しなどによって、より遊びがいが増したことだろう。（城戸）

一流の捜査官になるために、美人教官にビシビシ鍛えてもらおう！

未来世界を舞台に、治安を守る捜査官を育成していくシミュレーション『メルティランサー』の第2作目がサターンにも登場だ。今作の主人公は、新たに配属された見習い捜査官。彼を一人前の捜査官へと鍛え上げていくのが目的だ。前作のキャラクターたちは本作では教官役で登場するのだが、その彼女たちに鍛えてもらうことで主人公を成長させていくことになる。もちろん育成の合間にもイベントなどが発生し、共に捜査や戦闘を行っていかねばならない。変化のあるストーリーを味わいつつ、育成を楽しんでいけるというわけなのだ。選んだ教官によって発生するイベントもそれぞれで異なってくるので、何度もプレイする気にさせてくれる作りになっている。

移植版にあたるこのサターン版では、戦闘シーンのリニューアルやイベントの大幅追加、新たなミニゲームの追加など、全体的なボリュームがグンと増したのも特徴。

年上の女性に鍛えられたい、そんな願い叶えます



⬆ストーリーが順調に進めば、美人教官との嬉しいひとときも楽しめる。彼女たちに気に入られるよう頑張ろう



⬆パラメーターの上昇は教官ごとで違うのだ。好みの教官ばかり追いかけているようではイケマセン!?

●CD-ROM3枚組

無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド

Jコード088676

マスター

恋愛サバイバルシミュレーション／ケイエスエス

SS　5月28日　5800円

誰もいない無人島であの娘と素敵なサバイバル!?

女の子たちと一緒にサバイバルする『無人島』シリーズに、最新作が登場。無人島で遭難した主人公たちは、島を探索して食料やアイテムを探し、サバイバル生活をすることになる。今作では、集めた食料を調理し、さまざまな料理を作れるコレクション的な楽しみが加わった。また、女の子と行動を共にしていると親密になれるが、他の男に取られてしまうことも。女の子との関係を楽しみつつ、島からの脱出を目指すのだ。

無人島での恋。そんな映画のような体験がしたい人に



➡好きな女の子と親密な関係になれば2人きりのデートに誘うことも可能

●CD-ROM●18歳以上推奨

SATURN

シミュレーション

ボード&テーブル

ゲーム川柳

三四郎　ついに桜に　手をのばす（読み人知らず）

五劫（ごこう）のすり切れ　この前バスに乗った時、近くのオジサンが貧乏ゆすりしているのを見てたら、"デュアルショック対応"と頭に浮んだ。（KAZU）

SATURN

アクション

レース

バラエティ

ゲーム川柳
ポケカメで　交換した数　ゼロ！サミシイ…（ピカチョー）

【おさら通信】
Love Letter vol.3
●日本クラウン●2857円（税抜）

ナレーションだけでも臨場感はここまで伝わる

宮村優子、国府田マリ子ら5人の人気声優が贈るナレーションアルバム第3弾。10枚の手紙に込められたさまざまな思いを、彼女たちが心を込めて読み上げるという構成で綴られている。同じ声優でも作品ごとに声のトーンを微妙に変えて、感情移入している点が聞きどころだ。普段は声役を担当したキャラクターのイメージに重ねられたり、アイドル的な扱いをされがちな女性声優だが、CDを聞けばその演技力の高さに思わず舌を巻くはず。ファン必聴の1枚。


➡全体的にちょっとクサめの詩が多いが、それを感じさせせない声優の実力は本物です

ケリオトッセ!
Jコード079618
開発版　3D対戦アクションゲーム／増田屋コーポレーション
SS　5月28日　4800円

蹴って蹴って蹴りまくる大忙しの対戦に燃えろ！

かわいらしいデフォルメキャラが活躍する、多人数参加型の対戦アクション。ルールは非常に単純明快で、ステージ上に転がっているボールや爆弾を蹴って、相手にぶつけるだけ。3人の対戦相手全員を、ステージ上から落とせば勝利となる。ジャンプや必殺技もあるが、とりあえず手当たり次第に蹴っていればいいという、感覚的にプレイできるゲーム性だ。ゲームに慣れた人よりも、低年齢層の子供たちに向いている。

多人数プレイのゲームが好きな人なら


➡スピード感が高い上に必殺技などもあり、対戦ではついついムキになる

●CD-ROM●マルチターミナル6対応

GT24
Jコード067377
開発版　レース／ジャレコ
SS　5月28日　5800円

勝負の決め手は技術と根気。過酷な耐久レースに挑戦だ！

97年に登場した、業務用としては珍しい24時間耐久の3Dレース。本作は、そのアーケード版を忠実に移植したサターン版だ。レースの方式はチェックポイント制で、決められた時間内にゴールをしなければならない。ただし、マシンにダメージを受けたり、タイヤが摩耗した場合は、時間を犠牲にしてピットへ入らなければならない。そのため、マシンをいたわりつつもタイムを縮めていく、戦略性のあるレースが楽しめる。

長い時間レースを楽しみたいと思っている人に


➡レースの進行にしたがって背景が変化していくのも、耐久レースの醍醐味

●CD-ROM

【たまに読むならこんな本】
『デビルサマナー ソウルハッカーズ』のすべて
●アスペクト　●価格1400円（税抜）

隠されていた謎が、裏の裏まで明かされる

『女神転生』シリーズ最新作『ソウルハッカーズ』のガイドブック。ゲームでは語られなかった設定や人間関係など、ストーリーをより深く楽しむための情報が満載の1冊。すべてのマップやアイテム、敵キャラクターなど、ゲームをスムーズに進めるために欠かせないデータを完全収録している。さらに悪魔との交渉に役立つテクニックやアドバイスも掲載されているので、本作を隅から隅まで遊びつくすためには必携の1冊だ。



➡初登場の悪魔が、金子一馬氏のイラストとコメント付きで紹介されているのも魅力の1つ

王様げーむ。
Jコード091227
開発版　バラエティ／ソシエッタ代官山
SS　5月28日　6800円

ちょっとエッチなご褒美を目指してミニゲームで燃えろ!?

ちょっとエッチなテイストのミニゲーム集が登場。吉田里深、松田純などのグラビア系アイドルをはじめバラエティにとんだ女の子たちがゲームの相手をしてくれる。上から降ってくる爆弾を避けながら木を登る「するするドッカーン」などの奇抜なミニゲームをクリアすると、女の子が実写で登場するご褒美ムービーを見ることができる。ゲーム中はおバカなノリに満ちているので、見ているだけでも楽しいかも。

合コン気分の軽い気持ちで女の子と遊びたい人へ



➡この「バトルルーレット」で女の子と対戦するミニゲームを決定する

●CD-ROM●18歳以上推奨

グランディア ～デジタルミュージアム～
Jコード089656
ROM未着　バラエティ／ゲーム アーツ
SS　5月28日　3500円

設定資料満載。『グランディア』の世界をさらに楽しもう

昨年12月にリリースされ人気を得た、ロールプレイングゲーム『グランディア』のお楽しみディスク。単に資料が見られるというだけのものではなく、ゲーム本編と同様のダンジョンをクリアしていくことで、設定資料などを手に入れていくという仕掛けだ。ゲームに使用された設定やミニゲーム、ラジオドラマ風のミニドラマなど、いろいろな趣向が凝らされており、ファンにはたまらない内容に仕上がっている。

『グランディア』にどっぷりハマった人は買い！



➡ダンジョンからアイテムを回収していくことで見られる物が増えるのだ

●CD-ROM

五劫のすり切れ　何ヶ月も前からずっと待つのは大変なので、1週間前にいきなり出るって知らせてくれてもおもしろいと思う。（革命）

Jコード079022

惑星攻機隊りとる・キャッツ

開発版

育成戦闘シミュレーション／ファミリーソフト

PS　5月28日　5800円

やってみました　今回のサンプル版をプレイした感じでは、育成や戦闘の操作が簡単で、初心者向けの印象を受けた。そのため、深く考えずサクサクと進められ、シナリオの合間に挿入されるアニメーションが満喫できそうだ。(小林)

女の子だけの特殊部隊の教官に就任。彼女たちの成長が地球の命運を左右する!?

■手軽な操作感覚で女の子を育成！

このソフトは、97年7月にPC-FXで発売された女の子育成シミュレーションの移植版だ。舞台は未来の地球で、宇宙からの侵略に対抗するため、地球国際連邦の特殊部隊を育成するのがプレイヤーの目的。ただし、部隊の隊員は戦闘経験の少ない4人の女の子で、一人前に育て上げるのはかなり大変だ。教官たるプレイヤーは、1週間単位で彼女たちのスケジュールを指定し、騎兵と呼ばれる人型兵器の操縦技術や射撃能力など、4つのパラメーターを上げなければならない。また、訓練の合間には、女の子たちと選択式の会話を楽しむことができる。この回答によっては女の子のパラメーターが変化し、先の展開に影響を与えるのだ。

■戦闘シーンは難易度が低めの設定

育成と会話でパラメーターが上昇し、一定期間が過ぎると戦闘に突入する。戦闘は俯瞰視点のタクティカルバトルで、使用コマンドが移動と攻撃、アイテム使用などの至極簡単な操作でプレイできる。戦略を小難しく考える必要がなく、のびのびと遊べるのもポイントだ。

😊 育成や戦闘など、全体的に操作がとても簡単。合間に挿入されるアニメーションも面白い。

😐 戦闘の操作感がいまひとつ。育成の種類が少ないことと、のっぺりした感じの画像も残念。

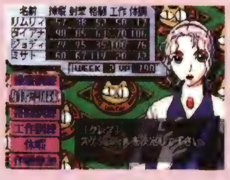
登場する女の子にグッときたアニメ好きな人向け



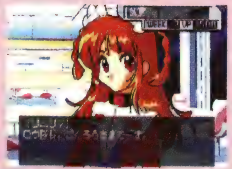
➡進行の合間にはアニメーションが挿入され話を盛り上げる

●CD-ROM●メモリーカード1～5ブロック使用

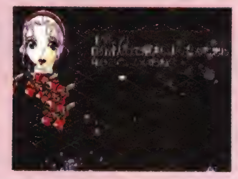
『りとる・キャッツ』の流れ



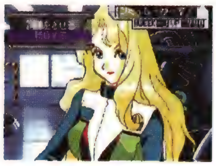
女の子の育成
素質はあるけど、戦闘経験の少ない女の子たちを一人前に育てていく。育成の選択項目が少ないので、長所をうまく伸ばすように指示を与える。



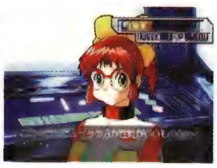
選択式の会話
訓練施設を自由に歩き、出会った女の子と会話することで状態が変ることがある。「スケジュール決定」するまで話せるので誰と会うかが悩みどころ。



タクティカルバトル
育成が進むとミッションクリア型の戦闘になる。ストーリー序盤では哨戒任務など、簡単な作戦に挑戦。育成の出来具合をここで確かめるのだ。



➡会話によってはイベントが発生する



➡登場する女の子はどれも個性的だ

ゲーム川柳　トイレまで　コードを引っぱり　双眼鏡　(読み人知らず)

Jコード089231

炎の料理人クッキングファイター好

開発版

料理アクション／日本一ソフトウェア

PS　5月21日　5800円

やってみました　話のテンポ、演出、セリフ回しなど、すべてツボを押さえているのが素晴らしい。ゲーム自体はちょっとおざなりだが、それをまったく気にさせない魅力がある。アニメ監督の今川氏の演出が好きだとさらにハマれる。(小林)

料理の工夫で活殺自在！見よ、これぞ真の料理道を目指す男の生きざま也

■謎の味魔王を討つために料理勝負

工夫を凝らした料理を作り、勝負をドラマチックに盛り上げる料理マンガの数々。そのエッセンスを抽出し、美味しい部分を凝縮したなんともそそる料理ゲームがこれ。物語は中華四千年の歴史の頂点に立ち、料理界を裏から牛耳る味魔王を探し出して打ち負かすという突飛なもの。主人公の好は、その手がかりとなる白い髪の女を探しながら、味魔王配下の料理人と料理バトルを繰り広げていくのだ。

■自慢の包丁さばきで調理完了！

料理バトルの対戦方法はとてもシンプル。大きな部屋状のフィールド内を走り回り、包丁を振って鶏などの食材を攻撃し、気絶したところで仕上げ技を出すだけ。仕上げ技はボタンを押すことでカウンターが開き、方向ボタンを時計回りに押すと炒めたり蒸したりといった、調理の種別が変化する仕組み。また、2回転させることで、必殺仕上げ技を繰り出すことも可能だ。ただし、入力時は無防備になり、ライバルの包丁攻撃で邪魔されることもある。いかにして素早く、確実に調理するか。それがこのゲームの醍醐味だろう。

😊 会話シーンがとにかく絶妙。同じ趣向の仲間を大勢集めて遊べば、楽しさ倍増すること間違いなし。

😐 料理バトルが相手の邪魔合戦になるのが難点。また、話のノリについてこれないと面白さ半減だ。

特に、突飛な料理マンガと今川作品が好きな人に



➡物語には光って唸るような効果線が使われ話を盛り上げる

●CD-ROM

「料理を以って悪を討つ」。物語の流れは如何に？



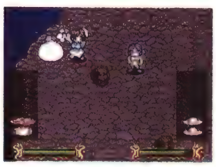
絶妙に面白い会話場面
味魔王の手下に翻弄される人々を助けるべく、主人公の好が勝負を挑む。その会話がかけあい漫才のようで、大笑いしてしまうこと間違いなしだ。



料理勝負レディ・ゴー
勝負はアクション形式で行い、包丁を振るって食材を攻撃。気絶させたら仕上げ技カウンターで調理する。難しい料理ほど入力に時間がかかる。



料理解説で工夫を説明
対決で相手を打ち負かした料理1品を、ライバル自らが試食して解説。マシンガンのように打ち出されるセリフに、思わずニヤリとさせられるぞ。



➡好きな料理人を使って戦う2人対戦



➡物語は1話完結。最後には次回予告が

五劫(ごこう)のすり切れ　自分はゲーマーだと思っていたが、4月号「蘊蓄大辞典」の会話の意味が半分くらいしかわからなかった。もうオヤジなのかなあ…(もうすぐ33才)

Jコード088951

ダウンヒル・スノー

開発版 スキーアクション／パックインソフト

PS 5月28日 5800円

やってみました とりあえずプレイしてみたら、いきなりカッコよく滑れたので気持ちよかった。しかし、ただ滑るだけなら満足いくデキだが、やや地味なため盛り上がりに欠ける。ダウンヒルよりもモーグル重視の方が嬉しかった。（井上淳一）

ダウンヒルでハイスピード、モーグルで華麗なエアーに酔いしれろ！

早いもので、長野オリンピックが幕を閉じてから2カ月。中でも人気のダウンヒル、里谷多恵選手の金メダル獲得で注目を集めたモーグル、その人気2種目にこのゲームで挑戦できる。シナリオモードやトーナメントを勝ち抜くことが目的で、メインとなるのはダウンヒル。プレイしてまず好感が持てるのは、とてもスピーディに滑走し、スピード感も十分高いこと。しかも、エッジの切れがやたらスムーズで気持ちいい。それもそのはず、このゲームにはカーレース『首都高バトル』のスタッフが制作に関わっているのだ。迫力の演出や派手な視覚効果はさほど盛り込まれていないが、ダウンヒルならではの爽快感を感じさせてくれる。

また、モーグルの醍醐味とくれば、もちろんダイナミックなエアー。このゲームには、ヘリコプターやバックスクラッチャなどの多彩な技が20種類も用意されている。しかも、操作やタイミングが簡単で、初心者でもいきなり大技を連発できてしまう。ダウンヒルも少し練習すればすぐ上達するし、全体的にプレイヤー思いな作りの作品だ。



➡150キロで滑走する爽快感を、思う存分感じ取れ！

😊 モーグルが遊べるゲームはこのソフトだけ。簡単に滑れるので気分よく遊べる。

😑 練習しなくても難しいエアーがすぐに出せる分、向上心や達成感といった熱いモノに欠ける。

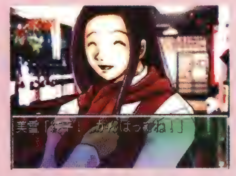
モーグルファンならこのゲームで挑戦を

●CD-ROM●アナログコントローラー、デュアルショック対応

お楽しみいろいろ、3つのモード



トーナメントモード
総勢27人のライバルたちと対戦し、全15戦を勝ち抜いていく。レースの前後に、ライバルたちが個性的なセリフで挑発してくるのが面白い。



シナリオモード
大学生であるプレイヤーが、学生生活最後の大会に臨む3、4日間を描いたストーリー。大会優勝と、仲間の女の子に告白することが目標になる。



V.S.モード
やっぱりこのテのゲームにははには欠かせない、2人対戦モード。ダウンヒルで競うことになり、上下2分割画面なので対戦の醍醐味は抜群だ。



➡スキー用具はサロモン社の実在モデル



➡夜のステージではひと味違う感覚

ゲーム川柳
屋根裏の 物音気になる『天誅』後（DMSクルー）

Jコード079936

COLONY WARS

開発版 3Dシューティング／アートディンク

PS 5月28日 6800円

やってみました 戦闘シーンのグラフィックがとても美しく、効果音もいい。操作に必要なボタンは多いが、慣れれば自然に扱えるようになる。コマンドがすべて英語表記であるなど、海外ゲームに特有の壁をクリアできれば……。（松本英明）

漆黒の宇宙で繰り広げられる空中戦！プレイヤーの活躍で、自軍を勝利に導こう

■銀河を揺るがす宇宙戦争が勃発

壮大な宇宙空間で白熱のドッグファイトが楽しめる、3Dシューティング。ゲームの舞台は、はるかな未来に起こった、地球帝国と自由世界連合の宇宙戦争。プレイヤーは連合軍のパイロットとなって、与えられたミッションを攻略していくのだ。

ミッションの内容は、敵戦闘機との交戦や、敵戦艦の捕獲、輸送艦の護衛などさまざま。単純に目前の敵を追い回すだけではなく、任務に合わせた戦い方が要求されるわけだ。また、ミッション中に状況が変化することもあり、そのつど臨機応変な対応が必要。こうした要素による変化に富んだ展開が魅力だ。

■プレイヤーの行動が歴史を作る

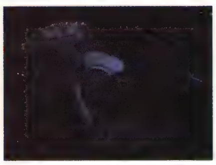
本作は各ミッションの達成度によって、その後のシナリオ展開が変化していくマルチストーリー方式を採用している。これによって、自分の功績が戦況に与える影響が明確になっているので、戦争に参加している感覚を強く味わうことができる。また、シナリオの結末も、辿ってきたミッションによってさまざまなパターンが存在する。ミッションは全部で70種類もあるので、シナリオ全体のボリュームはかなりのものだ。



➡各ミッションの開始時に、自軍が置かれた状況と任務の目的について説明される



⬆エンディングでは、それまでのルートが表示される



⬆シナリオの合間に、戦局の変化がムービーで説明される



⬆ゲーム中の細かい設定は、データベースで参照できる



⬆基本的な操作はトレーニングモードで練習しておこう



➡敵味方が入り乱れ、レーザーが飛び交う戦闘シーン。乱戦のなかで任務の目的を見失わないように

😊 シナリオや世界観の設定などが細かく、コアなSFファンにはたまらない内容。グラフィックのクオリティも高く、一見の価値有り。

😑 ミッション開始前の説明が不十分で、目的がわかりにくい。また、何が原因で任務に失敗したのかが分かりにくいのはつらい。

ハードなシューティングを愛する人にオススメ

●CD-ROM2枚組●メモリーカード1ブロック使用●アナログジョイスティック、デュアルショック対応

五劫のすり切れ 某カメラ店では新製品のゲームを買う場合、新製品はレジの奥にあるため店員に品名を言って買わなければならない。『みつめてナイト』。この一言がどうしても店員に言えず、今だ買えてない。（なぜかテレる）

Jコード089753

FIFA ROAD TO WOLROCUP 98

開発版
スポーツ／エレクトロニック・アーツ
PS　5月14日　5800円

やってみました　表示される選手がちょっと小さい気もするが、アクション的な表情はとても豊かで楽しい。また、簡単なボタン操作だけでヒールキックや、ボレーキックの壁パスなど、高度なテクニックが使えるのもポイントだ。（小林）

世界各国の強豪選手を相手に、自分の分身でワールドカップ出場を目指せ！

■世界各国のチームでプレイが可能

選手もファンも憧れる、サッカーのワールドカップ。今年は日本代表チームが念願の初出場を決めたことで、心象的にかなり身近になった感がある。本作は、そのワールドカップを目標に、世界各国のチームが入り乱れて戦うサッカーゲームだ。登録チームは、世界11リーグ193チームに、各国代表の64チームと膨大な数。全て実名で登場し、日本代表に至っては、イランに勝ってワールドカップ出場を決めたメンバーが登録されているのだ。また、本作はフランスで行われる大会をモデルにしており、16カ国の競技場などすべてが実名で登録されている。

■華麗なドリブルで敵陣に切り込む

試合はコートを斜め上から見下ろした状態で行い、ゴールキックやスローインなど、状況に応じて後方視点に切り替わる。試合中に表示される選手は小さめだが、広い視野でコートを見ながら、状況に合わせて試合が運べる。また、ワンボタンでフェイントやジャンプができるので、ドリブルを使った高度な個人技を、簡単な操作で行うこともできるのだ。

😊 チームの数がとにかく多く、すべてと対戦するだけでもかなり遊べる。動きも重くなくていい。

😑 試合が終わったあとのCDの読み込みがかなり長い。選手が小さくて迫力に欠けるのも残念。

ワールドカップに興味を持っている人向き



➡ヒールキックで敵を翻弄して切り込む高等テクも楽々だ

●CD-ROM
●メモリーカード4～10ブロック使用
●マルチタップ対応8P可

細部まで行きとどいた数々の要素



リアルな試合設定
雨や雪などの天候も用意され、リアルな試合が楽しめる。また、ファールチェックの厳しさやハーフの長さなど、試合条件も細かく設定が可能だ。



オリジナル選手を作る
オリジナルの選手やチームが作れる、エディット機能も搭載されている。数値を振り分けて自分の分身を作り、ワールドカップに参戦してみよう！



トレーニングも豊富
模擬戦を始め、ＰＫ戦やシュート練習など、豊富な練習モードが用意されている。自分の苦手なパートを克服するために、慣れるまで挑戦しよう。



➡世界の代表チームが実名で登場する



➡実際の試合場が忠実に再現されている

ゲーム川柳
超ミニに　ルーズソックス　でもブルマ（イノケン3）

Jコード090301

パーフェクトゴルフ2

開発版
スポーツ／セタ
PS　5月28日　7900円

やってみました　ゲーム的な要素は控え目で、単に楽しく遊びたいという人には向かないかも。ただ、実際のゴルフファンに喜ばれるような、実用的な側面を強く押し出しているので、ゴルフ好きなら納得できる内容の１本です。（城戸）

収録コース数なんと400！これ１本で日本中のコースを制覇できる!?

■全国津々浦々のコースを収録

全国各地のゴルフコースを多数収録した、シミュレーション指向のゴルフ。このゲームでプレイできるコース数は、驚くなかれなんと400コース、8568ホール。3Dポリゴンで再現したリアルな実在コースを回れるのだから、ファンにはたまらない。ゲームとしてのお遊び的な要素を極力廃した本格的な作りなので手応えも十分だ。コンピューターが操るプレイヤーと競い合うモードなどはなく、1人プレイでいかに自分のスコアを伸ばすかを楽しむことになる。あくまでゴルフ好きのためのソフトを目指した作りだ。

■付加価値も高いです

特筆すべきはデータベースの充実ぶりが挙げられる。地域別の索引やコースの条件別索引などの機能があり、目的に沿ったコースを即座に見つけることができる。ゴルフ好きには垂涎のシステムだ。また、このゲーム独自のシミュレーションモードでは、プレイヤーのハンデやクセを入力して、そのデータを元にプレイを予測するという、他のゴルフゲームにはないモードも楽しめる。

😊 プレイ可能コースの多さは群を抜いており、ゴルフファンなら一生遊んでいられる。

😑 ゲーム的な要素に乏しく、根っからのゴルフ好きでないと楽しみづらい。

趣味はゴルフと断言するお父さんにオススメ！



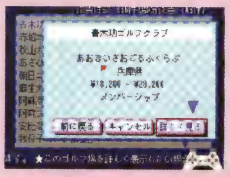
➡ショットは正確な運動計算に基づき再現されるのだ

●CD-ROM
●マルチプレイ（最大4人）
●メモリーカード1ブロック使用

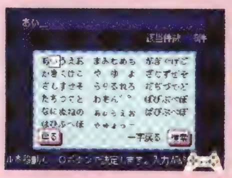
ファンには嬉しい強力なデータベース



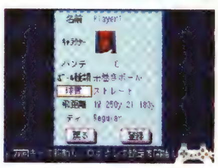
範囲で検索
主要な自動車道のインターチェンジを起点に、範囲の距離を指定するとその円内に収まるコースがわかる。ゴルフツアーを組むのに便利!?

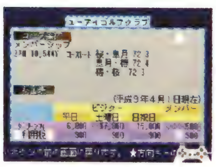


プレイ料金で検索
１プレイに必要な料金から検索なんてことも可能なのだ。他の検索条件とも組み合わせられるので、お望みのコースを探し出すことができる。



名称で検索
コースの名前を入力して検索するモード。コース名の一部を覚えている場合でも検索が可能で、それを元に即座に探し当てることができてしまう。


➡自分のデータでのコース体験ができる


➡データベースは詳細で実際に役立つ

銀河英雄伝説

Jコード090751

開発版 シミュレーション／徳間書店

PS 5月 28日 5800円

銀河の命運を決めるのはプレイヤーの指揮ぶりしだい

人気大河SF小説『銀河英雄伝説』を基にした戦略シミュレーション。プレイヤーは宇宙を二分する勢力のいずれかの総指揮官となり、配下の艦隊を指揮して敵勢力の制圧を目指していくのだ。原作で活躍した名将を自分の采配で動かせるというのが、このゲームの何よりの醍醐味。戦略要素は比較的簡略化してあり、遊びやすい作りだ。ふんだんに盛り込まれたムービーシーンもファンには嬉しい要素といえる。

原作を読破したファンなら感情移入して遊べる



➡基本的には昨年SSでリリースされた『銀河英雄伝説Plus』と同内容だ

●CD-ROM

グレイトラグビー実

Jコード077208

開発版 スポーツ／ネクサスインターラクト/ダズ

PS 5月 14日 5800円

やってみました　見た目は非常に地味で、外から見るとあまり楽しそうに見えないかも。だが、実際にプレイしてみると奥が深く面白い。一度プレイすれば、きっと熱中できるはずだ。アナウンサーの落ち着いた実況も渋くていい。（渡辺規幸）

とことん練り込まれた作りで、グラウンドの臨場感が堪能できる

日本ラグビー協会公認のラグビーゲーム。システム面が非常に練り込まれており、タックル後のスムーズなモール作りや、スクラムからの早いパス回しなど、臨場感たっぷりの動きが楽しめる。また、ラグビーならではの戦略性もしっかりと再現されている。特に対戦ではパスをからめての駆け引き、ラックやスクラムを組む際の味方の参加度合いなど、じっくりと作戦を練ることができるのだ。ただし、選手の動きが多彩なだけに、操作はやや複雑。初めのうちは戸惑ってしまい、あっと言う間にボールを取られてしまうこともある。だが、試合を重ねた分だけ選手を自由に動かせるようになり、幅広い戦術でプレイできるようになる。

😊 多彩な動きと操作を把握してしまえば、自分の思いどおりの展開に持ち込めるなど、自由度が高い。

😑 コンピューターの思考パターンがどの国も同じような気がする。キックの成功率が高すぎる。

ラグビーの戦略性を、じっくり楽しみたい人に



⬆ボールの周りにどの程度、味方を送り込むかが重要。フィールドを広く使うのが勝負のポイントになるのだ



⬆すべてのボタンを使いこなすことができれば、ワールドカップ優勝も夢ではない。目指すはオールブラックス！

●CD-ROM●4P同時プレイ可●メモリーカード1～8ブロック使用

ゲーム川柳

今春は　サターンで夜桜　愛でるかな（サクラ見物）

ルナ　シルバースターストーリー

Jコード079332

開発版 ロールプレイング／角川書店/ＥＳＰ

PS 5月 28日 6800円

PS初登場。でも、ルナはやっぱりほのぼのムードです

サターンで発売され、美麗なムービーシーンやほのぼのとしたストーリーで人気を博したファンタジーRPGがプレイステーションに登場。ゲーム自体はオーソドックスで目新しさはないが、その分ゲーム初心者でもすんなり楽しめるゲームとなっている。重要なシーンはアニメーションで演出されるので、ストーリーの展開もスムーズ。システムも丁寧に作られていてレスポンスがよく、ストレスなく楽しめるゲームだ。

RPGが初めての人やルナファンにオススメ



➡戦闘にはAーが採用されているので、ザコとの戦闘も楽に進められる

●CD-ROM2枚組

ラヴ・セラピー

Jコード089541

ROM未着 恋愛ナビゲートゲーム／ビー・ファクトリー

PS 5月 予定 5800円

ここに期待　かる～いタッチとキャラクターのリアルな個性づけで、恋愛のハウツー本と恋愛診断の両方が楽しめそうだ。実際のデートの予行練習や、雰囲気を掴むのに、１つのデータソースとして使うのも面白いかもしれない。（小林）

デートをこなして相性診断。女の子の気持ちをどれくらい把握してるかな

本作はデートのセッティングや会話が疑似体験できる、ちょっと変わった作りがされている。ゲームの流れは12人の女の子から1人を選び、デートを13回こなして相性度を高めていくというもの。デートする場所の選定や選択式の会話の内容によって相性度をアップさせ、最後にプロポーズをするのが目的だ。そのため、実際と同じように女の子の性格や好みを考えて、セッティングや会話をしなければならないのだ。しかもキャラクターは、統計的に誕生日から性格を判断する「個性學」に基づいており、リアルな性格が設定されている。現実に近いリアクションで楽しめるようになっているのだ。

また、デートの結果がデータとして集められ、ゲーム終了後には自分が女の子に対してどう対応しているかも判定してくれる。最初の女の子を選ぶときに、実在の子の誕生日を入力しておけば、相性診断ができるというのも嬉しい機能だ。

自分が女の子にどう見られているか気になる人に



⬆デートスポットの情報は、「ぴあ」の提供による本物のデータ。データベースの１つとして活用するのもいいかも



⬆リアルに個性づけのされた12人の女の子が登場。現実に近い内容の会話を楽しみながらデートの予行練習ができる!?

●CD-ROM

五劫のすり切れ　先日、近所のおばさんが子供に「せがた三四郎もかつては正義の味方だったのよ」と言っていた。現在はどういう存在なのだろう？（緑茶）

Jコード088838

COWBOY BEBOP

マスター

3Dシューティング／バンダイ

PS 5月 14日 5800円

やってみました 原作モノではあるが、原作を知らなくても1本のシューティングとして問題なく遊べる。自機がラジコンのようにちょこまか飛行するのは気持ちいいが、その感覚に慣れるまでが大変かも。難易度はやや高め。(井上淳一)

高速で縦横無尽に駆け回る、ハイテンポな空中戦に興奮せよ！

『機動戦士ガンダム』などで有名なサンライズの新テレビアニメを、3Dシューティングとしてゲーム化。プレイヤーは主人公スパイクが駆る戦闘機を操り、全6ステージにわたって帝国軍を撃破していく。このゲームの特徴は、これでもかというぐらい自機がグリングリン動きまくることだ。簡単操作ながらも、急上昇や急降下、旋回などが自由自在で、ラジコン感覚の自由なフライトを楽しむことができる。また、プレイ中には仲間たちが通信でアドバイスや挑発を行い、展開に彩りを添えてくれる。進行状況により、「へたっぴ！」や「なかなかやるじゃん」などのセリフを四六時中連発し、雰囲気を盛り上げてくれるのだ。

照準が大きく敵を撃破しやすい。スピード感も高く、自機がよく動くため爽快感がある。

操作に対する自機の反応がよすぎて、慣れるまでは相当目が回る。1ステージが短く物足りない。

自由度の高い本能的なフライトがしたい人に



⬆高度な飛行テクニックが要求される、手強いステージボスとの対決。間近で展開される激しい攻防は迫力ある



⬆強制スクロールなのでラクチン、ラクチン……と思いきや、高速で迫る障害物の連続にはスリル感たっぷり

●CD-ROM

Jコード071919

The Legend Of Heroes Ⅰ&Ⅱ 英雄伝説

ROM未着

ロールプレイング／GMF

PS 5月 21日予定 5800円

伝説の2部作が再び甦る！あの感動をもう一度……

かつてパソコンで大ヒットを記録した、名作ロールプレイング『英雄伝説』。その2部作がカップリングされて、完全移植で復活だ。『Ⅰ』では、王子セリオスが世界征服を企むアクダムを倒し、祖国を救う物語。そして『Ⅱ』では、その息子アトラスが、国の平和を守るために立ち上がる。パソコン版をプレイした人はもう一度、未プレイの人は今新たに、親子2代にわたる重厚なファンタジードラマを堪能しよう。

未プレイの人は、チャレンジの価値大



➡『Ⅰ』のゲーム画面。パソコン版の雰囲気が、そのまま残されている

●CD-ROM

ゲーム川柳

ユーザーの心 見透かす スケルトン (見え過ぎちゃってコマルノ)

Jコード090221

オリンピア・高砂 バーチャパチスロⅢ

開発版

パチスロシミュレーター／マップジャパン

PS 5月 21日 5800円

やってみました 機能の少なさにかなりがっくりさせられた。ただ打つだけで満足、という人ならいいが、攻略を求める人にはお薦めできない。でも、対戦モードは他のゲームにないものなので、それなりに遊ぶことはできるかも。(やす)

ムービーが見たい一心で打ち込めば、腕は自然にレベルアップ！

Nurse Fantasy(オリンピア)、Diana Street(オリンピア)、Fruits GANG(高砂)の3機種を収録した、シリーズ第3弾。今作では実戦モードと入門モードがカットされ、新たにムービーなどが見られるデータベースが追加されている。攻略的な機能には乏しいものの、対戦モードでは目押しやリプレイハズシ、ビック獲得枚数などを競う、ゲーム的なプレイが楽しめるようになっている。また、前作で好評だった実写モデルは、『Ⅲ』でも健在。学生、モデルなどタイプの違う4人の女の子が登場し、対戦の相手をしてくれる。そこで見事勝てば、サービスムービーが見られるという仕組みだ。

気軽に遊べる対戦モードがいい。腕自慢同士で対戦すると、なかなか面白い。

攻略機能が少なすぎる。女の子の腕が低レベルなので、ムービーを見たら止めてしまう。

かわいい実写モデルとパチスロが打ちたい人に


⬆女の子に勝てば、サービスムービーが見れる。脱衣ではなく、あくまで健康的なムービーだ



⬆上下二分割の対戦モード。リプレイハズシの競い合いもあり、遊びながら練習できるのだ

●CD-ROM

Jコード064483

PARANOIASCAPE

開発版

3Dアクションピンボール／マチルダ

PS 5月 28日 5800円

内臓、骸骨、目ン玉……。なんでもアリのグロさが魅力

知る人ぞ知る国際的特殊効果アーティスト、スクリーミング・マッド・ジョージ氏が総指揮した3Dピンボール。特徴は、ステージやボールなどゲームに登場するすべてのものが、ホラータッチで描かれていること。また、台を見下ろす普通のピンボールゲームとは違って、プレイヤーが台の中のフリッパーとなったかのような3D視点で表現しているのがポイント。怪奇かつスリリングさがウリのゲームだ。

とにかく気持ち悪いものが大好きな人に


➡フリッパーは固定されておらず、前後左右に移動させることができる

●CD-ROM●デュアルショック対応

五劫のすり切れ 友達に「『バイオハザード2』のゾンビに似てるよ、お前。」と言われたのでかみついてやった。(デプチュー)

PlayStation

アクション

格闘

シューティング

【たまに読むならこんな本】

『テイルズ オブ ディスティニー』ルーティのルール

●祭紀りゅーじ著●メディアワークス●550円（税抜）

ルーティが主役でも、冒険の興奮は変わらない

ナムコの大作ロールプレイングゲーム『テイルズ オブ ディスティニー』のノベライズ。レンズハンターのルーティと仲間たちが、古代文明の遺産をめぐって繰り広げるアナザーストーリーだ。ゲームでは脇役だった彼女だが、本作ではヒロインとしてクールでかっこいい一面を見せてくれる。また、人格を持った剣「ソーディアン」との掛け合いも面白く、ゲームの中のルーティとはちょっと違った雰囲気が味わえる。



➡巻頭にはいのまたむつみ氏の超美麗イラストを収録。ファンなら絶対見逃すな！

Jコード090492

ミラクルジャンパーズ

マスター

3Dアクション／バンダイ

PS　5月　21日　5800円

頭より先に手が動く、ノンストップのスリルが満載

爽快感溢れるアクションを求めているなら

昨年リリースされた3Dアクション、『マジカルホッパーズ』に続編が登場。前作同様、横スクロールをメインにファンタジックな世界を駆け抜けていく。ただひたすら走って、跳んで、攻撃して、と操作自体は非常にシンプル。だが、気を休める暇がないほどのスピード感と、目まぐるしいばかりに切り替わるカメラアングルが心地いい。キャラクターを軽快に動かす面白さを、存分に味わせてくれる作品だ。



➡綱渡りやジャンプ台など、盛りだくさんの凝った仕掛けが刺激的

●CD-ROM

Jコード089478

キッチンぱにっく

開発版

アクション／パンサーソフトウェア

PS　5月　28日　4800円

ジャガイモだって、駆けずり回りたい年頃なのだ

女の子や家族と、タラッと遊びたい人に

主人公はポテト、ステージはキッチンという、一風変わったキャラクターたちが活躍する横スクロールアクション。スピンやスライディングなど、多彩なアクションを利用しつつステージのゴールを目指す。内容はいたってオーソドックスなアクションゲームで、操作に使用するボタンも方向キーと2つのボタンだけというシンプルさ。甘くも辛くもないゲームバランスで、のんびりとゲームを楽しみたい人に向いている。



➡ステージ内のアイテムをすべて取って、パーフェクトを狙うのもアツい

●CD-ROM●デュアルショック対応●メモリーカード1ブロック使用

ゲーム川柳

真夜中に　ボタンの音のみ　鳴り響き（深夜モード）

【おさら通信】

『バスト ア ムーブ』オリジナルサウンドトラック

●avex trax●3059円（税込）

この1枚で、いつでもどこでも踊りまくれ！

対戦型ダンスゲームという斬新なシステムで話題を呼んだ『バスト ア ムーブ』のサウンドトラック。音楽性を前面に押し出した作品だけに、CDの発売を待ち望んでいた人も多いはずだ。テクノやラップ、歌謡曲など、ゲームで使用されたノリノリのダンスミュージックを完全収録しているので、興奮度は抜群。実際にこれをバックに踊ってみたい人も、プレイ中はボタン操作に夢中で音楽を楽しむ余裕がなかった人も、この機会にぜひとも購入してほしい。



➡サエキけんぞうや槇本加奈子ら有名人が作詞を担当したことでも話題になりました

Jコード074861

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

ROM未着

格闘アクション／エス・エヌ・ケイ

PS　5月　28日　5800円

年に1度のお祭りチーム戦、今年もまたPSで開催！

にぎやかなチームバトルが楽しみたい人に

毎年恒例、3人1組のチームバトルが人気の対戦格闘シリーズに最新作が登場。総勢29人もの個性あふれるキャラクター陣や、2種類のプレイスタイルを選べる自由度が、アーケードで今もなお好評の作品だ。プレイステーション版最大の目玉は、最終ボスであるオロチを使用できること。また、おなじみのアートギャラリーでは初公開のイラストを収録など、他機種版にはない特典がいろいろ用意されている。



➡演出面では定評のある本シリーズ。今回も派手な新技のオンパレード！

●CD-ROM

Jコード090867

サンダーフォースVパーフェクトシステム

ROM未着

シューティング／テクノソフト

PS　5月　21日　5800円

硬派なプレイ感覚が人気のシリーズ最新作ついに移植！

シリーズ通して楽しんでいる、コアなファンに

昨年サターンでリリースされ好評を得た、横スクロール型のシューティングの移植作。ゲーム画面はフルポリゴンで構成されており、これを生かした立体感のある演出が見どころだ。ショットは複数の武器を任意に切り替えることが可能で、場面に合わせて効果的に武器を使い分ける戦略性も必要となる。また本作にはタイムアタックモードやデジタル設定資料集といった、ファンに嬉しい新作要素が追加されている。



➡場面によっては武器の特性をフルに生かす必要アリ。頭も使います

●CD-ROM●メモリーカード1ブロック使用

五劫のすり切れ　『チョコボの不思議なダンジョン』。もしこれが『ティファの不思議なダンジョン』だったら絶対買ってたね。主人公がティファとエアリスのどちらかを選べるゲームなら予約しちゃうね。（河内ぽてと）

Jコード088463

ワールドリーグサッカー

開発版 サッカー／ココナッツジャパンエンターテイメント
PS 5月 7日 5800円

オリジナルの選手を作って世界の強豪チームと対戦だ

本作は世界64カ国のチームが登場し、世界規模のリーグ戦が楽しめるサッカーゲームだ。操作自体は俯瞰視点で行うオーソドックスなタイプ。×ボタン2回押しで壁パスができたり、□ボタンを押す長さでシュート力が変わるなど、比較的簡単な操作で幅広いプレイが楽しめる。しかもエディット機能を使えば、利き足やボールコントロールなど、細かく設定したオリジナルキャラクターで世界の強豪と戦うことも可能だ。

戦略性よりもボールを追う醍醐味を楽しみたい人



➡エディットできる項目はかなり細かい。特徴のある選手が作れるのだ

●CD-ROM●マルチタップ対応
●アナログコントローラー対応

Jコード080454

ドッチDEボール！

開発版 ドッチボール／ユーメディア
PS 5月 14日 4800円

必殺シュートを引っ下げてドッジの頂点を目指せ！

それぞれ目標の違う8人の女子高生が、ドッジボールのライバルとして全国大会優勝を目指し、勝負を繰り広げる。試合はコートを横方向から見た視点で行い、対戦相手全員をノックアウトすれば勝ちとなる。操作自体は攻撃側がシュートとパス、ジャンプの3つ。防御側がキャッチと回避、ジャンプとかなりシンプル。その変わり、動かせるのが1人だけなので、状況に応じて選手を切り替えなければならず、かなり忙しい。

昔懐かしいドッジボールを手軽に楽しみたい人に



➡各チームの主人公は、ゲージを溜めれば必殺シュートを投げられるのだ

●CD-ROM●メモリーカード1ブロック使用

Jコード089168

プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム

開発版 頭脳パズル／ココナッツジャパンエンターテイメント
PS 5月 7日 5800円

野球とパズルがドッキング 連鎖を作ればホームラン!?

画面上から落ちてくるヘルメットやグローブを同色のもので揃えて消していく、対戦型の落ち物パズル。プレイヤーはそれぞれ攻撃のフェイズと、防御のフェイズに別れてゲームを進めていく。攻撃フェイズで連鎖を組むと得点になり、逆に防御フェイズで連鎖を組むと相手の得点を阻めるという、野球のルールをそのまま採用しているので、とても分りやすくとっつきやすい。野球とパズルが好きな人に嬉しい1本だ。

野球ゲームでは勝てないと悔し涙を流した人に



➡攻撃時に連鎖を作ればヒットになる。ちゃんと実況(!?)も入ります

●CD-ROM

Jコード090484

撞球【ビリヤード・マスター】

開発版 ボード&テーブル／アスク講談社
PS 5月 21日 5800円

多彩なショットパターンでプロの技術を修得しよう

細部にまでこだわった作りで、リアル感を最大限に引き出したビリヤードゲーム。ショットの際の強さや打点、キューの角度など微妙な調整が可能で、マッセやジャンプといった高難度のショットも打つことができる。多彩なショットパターンにより、幅広い戦略が楽しめるのも魅力だ。また、初心者にはレッスンモードがお勧め。お手本付きの分かりやすい解説で、あっという間に高等テクニックがマスターできる。

自分のショットを極限まで磨き上げたい人に



➡ファンシーショットや、渋い雰囲気のストーリーモードも用意されている

●CD-ROM

Jコード079910

帰ってきた パチ夫くん DREAMCOLLECTION

ROM未着 パチンコシミュレーション／ココナッツジャパンエンターテイメント
PS 5月 21日 5800円

あの男がシリーズの面白味をたっぷり詰め込み、再び登場

長年好評を博してきたパチンコゲーム、『パチ夫くん』の最新作は、シリーズの集大成的な作品だ。ゲームは「パチ夫くんメモリーズ」と題したストーリー仕立てになっている。全5ステージに過去の内容が詰め込まれ、『パチ夫くん』の歴史を懐かしみながら遊ばせてくれるのだ。さらに、おなじみのミニゲームも用意され、サービス度は非常に高い。なお、羽根台やセブン台、CR機など、オリジナルを含めた9種類の台を収録。

ゲームならではの愉快なパチンコが打ちたい人に



➡パチプロを目指す時代から、ファミリーの宿敵と戦うまでを再現

●CD-ROM

Jコード091286

本格囲碁

開発版 囲碁／セタ
PS 5月 21日 6800円

初心者は入門用に、熟練者は棋力アップに最適だ

これから囲碁を覚えたいというまったくの初心者から、棋力アップを目指す人まで、幅広いニーズに合わせた囲碁ソフト。メインとなる対局モードでは5段階のレベルが用意されており、さまざまな設定変更が可能だ。コンピューターの思考は速く、長考にイライラすることもない。また、初心者にお勧めなのが囲碁入門のモード。初歩的なことから、実戦を交えて教えてくれるので、ルールを知らない人でも楽しめる。

囲碁に興味のある人なら初心者から熟練者まで



➡囲碁入門モードでは、囲碁の歴史からルールまで丁寧に教えてくれる

●CD-ROM●メモリーカード1ブロック使用

スポーツ
パズル
ボード&テーブル
ギャンブル

ゲーム川柳

引っ越して 畳の青い ゲーム跡 (上京物語)

五劫(ごこう)のすり切れ 気合いを入れて「アンジェリーク名台詞集」をつくったのに、3月中旬にメッセージコレクションが発売される。なんかクヤシイ。（童夢）

スーパースピードレース64

Jコード076392

開発版

レース／タイトー

5月 29日 6800円

やってみました スーパーカー世代の憧れの的、カウンタックでレースができるのが魅力的。ただ、スピード感が乏しいのと、ハンドリングの重さが感じられないので、スーパーカーに乗ってレースしている気分が少々薄いのが残念。(小林)

スーパーカーが勢揃いする豪勢なレースに、イタリアの暴れ牛に乗って挑戦だ

■歴代のカウンタックでレース出場

限りなく高い性能を求め、70年代の子供たちの羨望を集めたスーパーカー。本作ではその中の1つ、鋭角なデザインと性能の高さ、そして燃えるような赤いボディカラーで人気を博した、ランボルギーニ社のカウンタックでレースが楽しめる。登場する車種は、初代からディアブロまで計6種類、ゲームの進行で選択できる車が増える。どれも細部まで再現されており、ファンなら見ているだけで目頭が熱くなるかもしれない。また、ライバルカーには憧れのスーパーカー達が登場する。しかも条件を満たしてコースをクリアすると、これらの車種も使用可能になるというのも嬉しい仕様だ。

■レースを戦略的に組み立てろ

レースはループ状に作られた公道コースで行う。ただし一般車などの姿はなく、ひたすらライバルを抜くことに集中して走ることができる。また、コース内には短いルート分岐が用意されている。舗装路をそのまま走ってジリジリと差をつめるか、ダートコースを走って一か八かの逆転を狙うか。

☺ ピット作業の有無やルート分岐など戦略を立てて、自分なりのレースが楽しめるのが好印象だ。

☹ どんな速度でも左右への切り返しが早過ぎるのと、道路を這うように走るためスピード感が乏しい。

特にカウンタックに思い入れがあるファンの人に



➡用意されているのは6車種。どれも魅力的で目移りしそう

●カートリッジ

レースを盛り上げる3つの要素



登場する車種が豪華

登場する車種は、性能重視の高級スポーツカーばかり。しかも愛車は、スーパーカーの代名詞とも言われるカウンタックというのがポイント高い。



ルートの分岐がある

コースによって数カ所の短いルート分岐がある。地道に行くか一発逆転を狙うか、状況と操作技術によって選択する、流動的なレースが楽しめる。

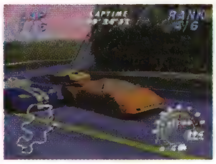


ピット作業も用意

消費したガソリンや摩耗したタイヤは、補給や交換ができる。長丁場のレースでは、ピットを使うか否かといった、戦略的な醍醐味が味わえる。



➡モードは4人同時対戦まで豊富に用意



➡ライバルもスーパーカーばかりだ

レース

ギャンブル

ゲーム川柳

同性に 好きと言われて 照れる夜 (Y)

パチンコ365日

Jコード076953

開発版

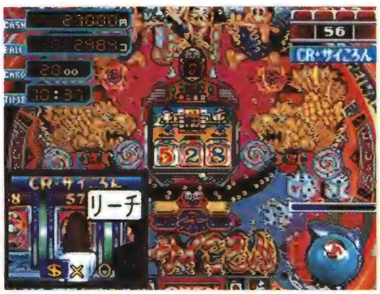
ギャンブル／セタ

5月 予定 6980円

毎日毎日パチンコ三昧で気分はすっかりパチプロ！

パチンコ台の研究に、ストーリー性を加えた実機シミュレーションがこのゲーム。「CRピーチパイ5」を筆頭に、平和の人気5機種が収録されている。プレイヤーの役割は、1年間ホールに通い続け、どれだけ稼げるかに挑戦することだ。ホール内ではリアルタイムに時間が経過したり、客や店員から情報を集めたりと、まるで実戦そのものの感覚。本当にホールで打っているかのような気分でプレイさせてくれる。

一年中パチンコを打って暮らすのが夢という人に



➡ホール内の様子は常に表示され、他の客が勝っていると悔しかったりする

●96Mカートリッジ●コントローラーパック対応

エクストリームG

Jコード080608

開発版

レース／アクレイムジャパン

5月 29日予定 6800円

やってみました 操作がシンプルでスピード感があり、思わず体が動いてしまいそうになる。また、コースのアップダウンが激しく、迫力のある走りが楽しめる。その反面、先が見づらい場所があり、コースレイアウトを覚えるまで大変だ。(小林)

勝つためには情け無用 超高速で展開される、未来のバイクレース

本作は近未来のバイクをテーマにした、高速スクロールが特徴の3Dレースだ。コースはループや直滑降、左右への急激な切り返しなど、まるでジェットコースターを彷彿させるものばかり。マシンの動き自体も、3Dスティックを使った操作反応がよく、爽快な加速感の走りが楽しめる。逆に速すぎる感じがあるため、1度コースの壁にぶつかると、ピンボールのように連続してぶつかることもしばしば。カーブに合わせたアクセルワークとブレーキの使い分けに慣れるまで、難易度的にはかなり高いと言える。また、ミサイルなどのアイテムを使った攻撃もあり、ただ速く走るだけでは勝てないのもこのレースの醍醐味だ。

☺ バイクの反応やスクロールの速度が速く、かなりスピード感のあるレースが楽しめる。

☹ ライバルが好戦的で、すぐ攻撃されてしまう。イージーランクでも難しく、なかなか勝てない。

スピード感のあるレースを待っていたユーザーに



⬆コース上に落ちているアイテムをゲットすれば、ライバルを攻撃したり、シールドを回復することができる



⬆登場するバイクは洗練されたデザインのものばかり。それぞれに攻撃力や加速力など、性能に違いがある

●64M●カートリッジ●振動パック対応

五劫のすり切れ 時々休載する飯野氏、旅の話が多い岡本氏 2人の連載題名、交換しませんか？（彩）

Jコード088846

スーパーファミコンウォーズ

ROM未着

シミュレーション／任天堂

SFC　5月 1日予定　3000円

ここに期待 前作ではセーブできる場所が1カ所だけで、データの管理に悩んだので、保存場所が増えていることが1番嬉しい。また、初心者向けの作りが好評だっただけに、それを引き継いだゲームシステムにも好感が持てる。（渡辺）

懐かしのお手軽シミュレーションが、パワーアップして帰ってきた！

■あの名作が10年ぶりに蘇る

88年にファミコンで発売された戦略シミュレーションが、NINTENDO POWERの書き換え専用ソフトとしてリニューアルされる。単純なシステムとかわいいキャラクターで、初心者を意識した内容がウリだったが、その親しみやすさは健在だ。さらに、本作ではマップや兵器、コンピュータの思考パターンなど、あらゆる部分がボリュームアップされている。また、前作では忘れがちだった全補給を自動的に行ってくれるモードが追加されるなど、より親切になっているのも魅力だ。

■新たな要素が盛りだくさん

リニューアルするにあたって、さまざまな新システムが追加されているが、大きな特徴は4人対戦ができるようになったこと。特に、このゲームは選んだ軍によって初期戦力が極端に違ってくるため、陣営の取り合いが起こってしまう。しかし、本作では同盟を結ぶことも可能になっているため、友達同士での対戦ではゲーム前から新たな賭け引きが始まるというわけだ。また、索敵やユニットのレベルアップなどの切り替えもでき、設定次第でゲームの難易度がガラリと変化し、何度でも楽しめる。戦略シミュレーションの入門用としてはもちろん、前作をやり込んだ人まで幅広いプレイヤーが満足できる内容に仕上がっているのだ。

戦略シミュレーション未経験者には最適



➡敵の部隊を全滅させるか、首都を占領すれば勝ちとなる

●カートリッジ

こんな所がバージョンアップ



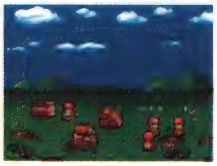
マップの数は倍以上
旧作マップに加え、新たなマップを17も追加。さらに4人対戦用に10面を用意。攻略しがいのあるものばかりで、プレイヤーを飽きさせない。



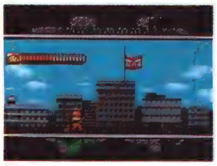
新ユニットが多数登場
潜水艦や列車砲といった兵器が仲間入り。また、生産不可能で中立の研究所を占領しないと手に入らない、新型戦車というユニットも出現する。



思考ルーチンが増加
プレイヤーの相手をするのは、個性豊かな7人の将軍たち。中には、占領した都市とは別に軍事費をもらえる、大金持ちのキャラクターも。



➡占領時のグラフィックも変化した



➡オープニングのアニメーションは健在

【おもしろホームページ】

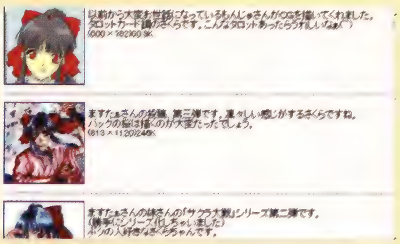
『サクラ大戦』ホームページ

さくらの花園2http://www.ktx.or.jp/~417yoko/index.html　さくら旬報http://www.sakuranet.or.jp/~zuke/

ゲームはもちろんホームページもさくら満開

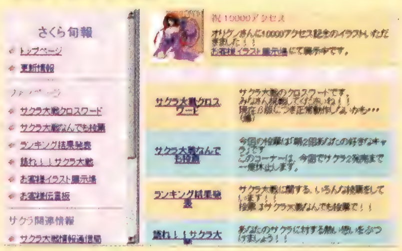
4月4日に待望の続編が発売され、ますます注目を集めている『サクラ大戦』シリーズは、インターネットでも盛り上がりを見せている。そんな数あるホームページの中でも、ピカチュウを抱いたさくらのイラストがトップページを飾る「さくらの花園」は一際目を引く存在だ。このサイトでは短編小説のコーナーに注目。数こそ少ないものの、なかなかの力作揃いでついつい読みふけってしまう。現在連載中の作品もあり、これからの発展に要注目。

名称：さくらの花園



⬆個性的なイラストも魅力の1つ。なぜか『サクラ大戦』と関係ない作品もあるが、それはそれで楽しめる

名称：さくら旬報



⬆「2」の発売とともに、ランキングにも変化あり？　はたして新キャラクターの人気のほどやいかに!?

多彩な内容で、手軽に楽しめるのがウリ

次に紹介するのは「さくら旬報」。イラストギャラリーやキャラクターの人気投票はもちろん、注目したいのはクロスワード。クイズはよく見かけるものの、クロスワードを取り入れているのは意外に珍しく、新鮮な感覚で楽しめる。ファンなら簡単に解ける問題ばかりなので、ちょっとした息抜きには最適だ。また、ゲームに対する熱い思いを語り合う掲示板も設けられており、情報交換やコミュニケーションをとる手段として、有効利用してみては？

【おさら通信】

『ツインビーPARADISE 5 th Anniversary』

●キングレコード●2913円（税抜）

新たなステップの前に、過去の名曲を振り返ろう

93年のラジオ放送以来リスナーを魅了してきた『ツインビーPARADISE』の5周年を記念したメモリアルアルバム。初代『ツインビー』や『ツインビー対戦ぱずるだま』などのBGMをアレンジして詩をつけた内容だ。主要キャスト総出演に加え、ラブソングや演歌といった、バラエティーに富んだ曲調も魅力。さらに、シリーズ最新作『ツインビーRPG』のオープニング、エンディングテーマも収録されており、5年の歴史を語るには欠かせない1枚だ。



➡初回特典として、ラジオの第1回オンエアを収録したスペシャルCDも付いてくる

ゲーム川柳

手の形　悲しき習性　パッド形（水無月すぴあ）

五劫のすり切れ　『パラサイト・イヴ』のAyaと掛けてTMレボリューションの西川君と解く、その心は、「裸にジャケット」おそまつでした。（豊永美佐子）

Jコード073873

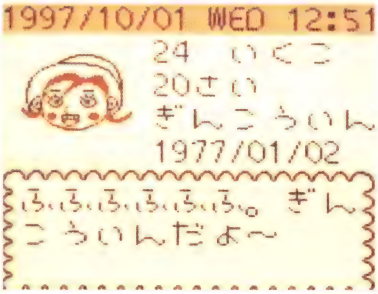
日刊べるとも倶楽部

ROM未着　ヴァーチャルポケベルゲーム／アイマックス
GB　5月 末日　4500円

ゲームボーイでポケベルを疑似体験しちゃうのだ!?

ポケベルによるコミュニケーションをシミュレートした、ちょっと変わったゲームが登場。ポケベルのメッセージをやりとりして、友達を増やしていくのが目的だ。ゲームは内蔵の時計機能と連動しており、例えば朝には「おはよう」などのメッセージが入っている。本体の電源を切った状態でもメッセージは溜まるので、まめにアクセスしなくてはならないのだ。また、通信ケーブルで互いの友人を紹介し合うことも可能。

実際にはベル友達がなく寂しい気分の人はどうぞ



➡こちらのメッセージが気に入ってもらえると、友達を紹介してもらえるぞ

●カートリッジ●通信ケーブル対応

Jコード079260

あにまるぶり〜だ〜2

ROM未着　育成シミュレーション／J・ウィング
GB　5月 8日　4800円

珍獣・奇獣なんでもＯＫ！次は何を育てようか!?

動物を育成していく電子ペットタイプのゲーム。育てられる動物の数はなんと200種類以上で、実際には飼えないような猛獣や珍獣を育てることも可能なのだ。動物を育成し交配させることで、新種の動物を生み出せるという、前作の要素ももちろん継承。内容的には前作のリニューアル版といった作りで、モンスター数の増加やバランス調整がなされている。また、育てたモンスターを見られる図鑑モードも付いている。

いろんなペットを飼ってみたい浮気性な人に


➡ゲームバランスも再調整されて、さらに遊びやすくなっている

●カートリッジ●通信ケーブル対応

Jコード090174

SELECTION Ⅰ＆Ⅱ

開発版　ロールプレイング／ケムコ
GB　5月 1日　3980円

謎解きの要素が盛り込まれ、移動中も気が抜けない

89年と92年に発売されたロールプレイング『SELECTION』がセットになって登場。伝説の剣を探し、暗黒龍を倒す「選ばれし者」と、復活した悪魔を封印するために戦う「暗黒の封印」の2作が収録されている。コマンド入力で移動したり、画面内を調べてアイテムを探したりとアドベンチャー色の強い内容だ。つい見逃してしまいそうな所にもヒントが隠されており、あらゆる場所でヒントを探すのが重要になっている。

1つのゲームで長時間楽しみたい人に



➡情報量が多いので、メモを取りながら進めていくのがいいだろう

●カートリッジ

ゲーム川柳

今月でゲーム川柳は終わりです！この一年間、読んでくれた人、投稿してくれた人、どーもありがとうございました。また、何処かでおあいしませう。（ゲー川担当）

5月発売予定のその他のTVゲーム

EVE the lost one　メルティランサー Re-inforce体験版付きバージョン	SS	5月 7日	イマディオ	7800円
EVE the lost one & DESIRE バリューパック	SS	5月 7日	イマディオ	8800円
アイドル麻雀ファイナルロマンス4	SS	5月 21日	ビデオシステム	6800円
電車でGO!	SS	5月 28日	フレックス	5800円
元祖ファミリーマージャン	PS	5月 7日	日本物産	5800円
実況アメリカンベースボール	PS	5月 14日	コナミ	5800円
SANKYO FEVER 実機シミュレーション Vol.3	PS	5月 28日	ティー・イー・エヌ研究所	5800円
ガーディアン リコール	PS	5月 28日	エクシングエンタテイメント	6800円
ディノブリーダー2	GB	5月 29日	J・ウイング	4800円
日本代表　栄光のイレブン（仮）	GB	5月 29日	トミー	3580円
メダロットパーツコレクション2	GB	5月 下旬	イマジニア	3980円

Jコード089265

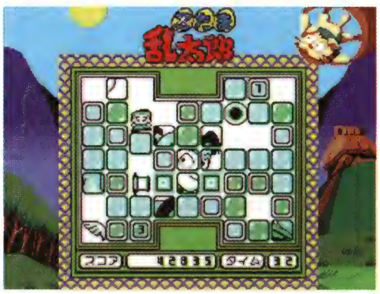
忍たま乱太郎GB チャレンジパズル

ROM未着　パズル／カルチャーブレーン
GB　5月 22日　3980円

邪魔なパネルをぶっ壊し、素早く絵を揃えよう！

忍者を目指す子供が主役のテレビアニメ、『忍たま乱太郎』をモチーフにした絵合わせパズル。ルールは簡単でフィールド内に散らばったパネルの中から、絵の描かれたものを指定の場所に揃えるだけ。パネルは押すことと引くことができ、絵が描いてないものは叩いて壊すことも可能だ。ただし、ノーマルパネルは次々と出現する他、制限時間が設定されている。そのため、状況に合わせた頭脳的なプレイが楽しめる。

ちょっとした時間潰しにゲームを探しているなら


➡ゲーム中に用意されている絵は、ポケットプリンターで印刷もできる

●カートリッジ

Jコード076490

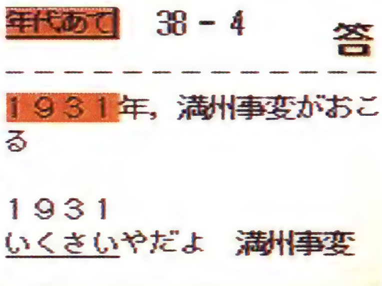
学研 歴史512

ROM未着　教育ソフト／イマジニア
GB　5月 29日　2980円

ボタン1つで参考書一冊分の知識がグングン身につく

デジタル参考書として数々の人気参考書をソフト化している『合格ボーイ』に新顔が登場。学研の「ランク順歴史512」を収録したもので、中学受験生にターゲットを絞った内容になっている。選択肢モード、暗記モード、年代当てモード、語呂合わせモードの4パターンが用意され、効率よく学習することが可能だ。また、各モードごとに誤答可能数があり、それを超えると自動的に終了してしまうため集中力も養える。

小学校の期末試験から難関中学の受験対策に



➡年代当てモードでは、語呂合わせによる暗記法も用意されている

●カートリッジ

五劫のすり切れ　「五劫のすり切れ」は読者がつくるページです。今すぐ投稿しよう！ゲームにまつわるエトセトラを巻末ハガキ、もしくはニフティ、インターネットで送ってね。詳細は編集後記の横を見て。（すり切れ担当）

4月 発売のテレビゲーム

- 森田将棋64
- クレイマン・クレイマン
- ワールドスタジアム2
- TAIL CONCERTO
- Gダライアス
- 探偵神宮寺三郎　夢の終わりに
- ENIGMA
- ヴァンパイア　セイヴァー
- ガングリフォンII
- ドラゴンフォースII ～神去りし大地～ ...etc

今月のピックアップソフト

NOW on SALE!!

じゅげむが特に「注目」したタイトルを集め、実際に遊んでみた感想を掲載。アドバイスも参考に。

注目ソフト・ピックアップ

注目ソフト・ピックアップとは？

先月のソフト・カタログで「注目！」マークが付いたものをさらにやり込んで、その面白さを追求して紹介するコーナーです。発売直後のHOTなゲームのワンポイント情報をお届けします。

注目

ゲーム情報の見方

追っかけ情報・・・・スケジュールの都合でソフト・カタログに載せられなかったゲームを追っかけで紹介しています。すべてのゲームをもれなく掲載するのがじゅげむのお約束です。

新着ROM・・・・前回、編集部にROMが届かずにちゃんと紹介できなかったソフトに関して、もう一度ピックアップしているものです。触らなければわからないゲームの面白さをお伝えします。

Jコード055441



森田将棋64

N64 ●通信カートリッジ●モジュラーケーブル同梱

ファミコン時代から根強い人気を誇る、将棋ゲームの最新作。思考能力がますますパワーアップし、手応えある作りになっている。電話回線を通しての通信プレイが最大の目玉だ。

通信プレイまで盛り込んで、玄人には必携の1本

さすがは伝統の『森田将棋』、将棋ファンの期待を裏切らない、ズッシリとした手応えを感じさせてくれる。フリー対局では6段階からレベルを選べるのだが、レベル2で早々と挫折。自分が未熟なせいもあるのだろうが……。まったくの初心者はおろか、少し将棋をかじった程度のプレイヤーにはなかなか手強いソフトだ。特に「初心者のための将棋教室」みたいな要素はなく、あくまで中級者以上をターゲットにした骨太な作りになっている。ただしその分、玄人が好みそうなモードの充実が、将棋ファンにはたまらなく嬉しいところだろう。研究室モードでは自由に局面を設定して打てるし、自分で詰将棋の問題を作成することだってできる。実戦で役立つテクニックを身につけたいなら、迷わずこのソフトで腕を磨こう。

また、最大の目玉とも言える通信プレイは絶対に試す価値ありだ。自宅にいながら見知らぬ相手と対局するときは、想像以上にワクワクするもの。一手打つたびに、「相手に笑われてるんじゃ」なんてドキドキしてしまう。この新鮮な興奮は、通信プレイだからこそ体験できるシロモノ。メールを交換しながら楽しく対局できるし、通信プレイのためだけにこのソフトを買ってもいいぐらいだ。（井上淳一）



⬆詰将棋問題を作るのは非常に難しいが、活用すれば実力アップは間違いない

レベルに応じた対局が可能

コンピューターの強さは文句なし。思考時間も速いので、初心者では普通に対局しても、勝負にならないほど。しかし、待ったは何度してもOKだし、飛車角落ちなどの設定も可能なので、レベルに応じた対局が楽しめるのだ。腕に自信のある人に向けた将棋ソフトだが、棋力アップにも重宝するはず。（鈴木カズ）

通信プレイこそこのゲームの醍醐味!!

日将連ネットに入会すると、通信でさまざまなサービスが受けられる。通信を行うときは、カートリッジに直接電話回線をつなぐだけなので簡単だ。メインになるのはフリー対局だが、その他にも魅力的な内容が盛りだくさんに用意されているので、しっかりチェックしておこう。

日将連ネットとは？

日将連ネットとは、日本将棋連盟唯一の公式ネットワークのこと。全国の将棋ファンとプロ棋士をオンラインで結び、誰でも手軽に参加できる。市内通話料金程度の低料金で利用することが可能だ。

通信対局

対局場は数種類用意されていて、相手のレベルなどさまざまな条件で対局を申し込める。その他、規定対局数をこなすとランキングが発表されるサービスを受けることができる。

オンライン段級位判定

週に1回のペースで、プロ棋士出題の問題解答による段級位の判定を行う。好成績を出せば、日本将棋連盟のアマチュア正式免状を推薦してもらうことができる。

オンライン指導対局

お好みのプロ棋士の指導を、リアルタイムで受けることが可能。指導対局終了後には、希望すれば講評を棋譜に添えて自宅に届けてくれる。至れり尽くせりの心配りだ。

情報交換

電子メールを送り合ったり、掲示板への書き込みなど、全国の棋友との交流の場。その他にも、将棋界の最新ニュースや棋士の近況報告などを紹介するコーナーがある。

4月 NOW on SALE!!

注目ソフトピックアップ

シーズンに合わせて『ワールドスタジム2』、それとも安定して遊べる格闘系か？　より取り見取りのジャンルが揃い踏みだ。

MENU



森田将棋64
●セタ
●将棋
●9800円
N64
注目



クレイマン・クレイマン ～ネバーフッドの謎～
●リバーヒルソフト
●クレイメーションアドベンチャー
●5800円
PS
注目



ワールドスタジアム2
●ナムコ
●野球
●5800円
PS
注目



TAIL CONCERTO
●バンダイ
●アクションアドベンチャー
●5800円
PS
注目



Gダライアス
●タイトー
●シューティング
●5800円
PS
注目



探偵神宮寺三郎 夢の終わりに
●データイースト
●ハードボイルドアドベンチャー
●5800円
PS
注目



ENIGMA
●光栄
●アクションアドベンチャー
●6800円
PS
注目



Guilty Gear
●アークシステムワークス
●2D格闘
●5800円
PS
注目



サラブレッドブリーダー 世界制覇編
●ヘクト
●競走馬育成シミュレーション
●6800円
PS
追っかけ情報



ストレートビクトリー ～星野一義への挑戦～
●カルソニック
●レース
●5800円
PS
追っかけ情報



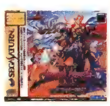
ヴァンパイア　セイヴァー
●カプコン
●対戦格闘
●5800円
SS
注目



ガングリフォンⅡ
●ゲームアーツ／ESP
●シューティング
●6800円（通常版）
8000円（対戦ケーブル同梱版）
SS
注目



ドラゴンフォースⅡ ～神去りし大地に～
●セガ・エンタープライゼス
●シミュレーションRPG
●5800円
SS
注目



シャイニング・フォースⅢ シナリオ2　狙われた神子
●セガ・エンタープライゼス
●シミュレーションRPG
●4800円
SS
やってROM着！みました



ファミコン探偵倶楽部PARTⅡ うしろに立つ少女
●任天堂
●アドベンチャー
●3000円
SFC
注目



競馬エイト'98春夏
●シャングリ・ラ
●競馬予想支援ソフト
●6400円
PS
やってROM着！みました



FOX JUNCTION
●トリップス
●新世代アクションRPG
●5800円
PS
追っかけ情報



SUPER TEMPO
●メディアクエスト
●アクション
●5800円
SS
やってROM着！みました



ルームメイト3 ～涼子　風の輝く朝に～
●データム・ポリスター
●リアルタイムコミュニケーション
●5800円
SS
追っかけ情報



「組み立てバトルくっつけっと」
●テクノソフト
●バトルシミュレーション
●5800円
SS
追っかけ情報

NOW on SALE!!

Jコード077402



ワールドスタジアム2

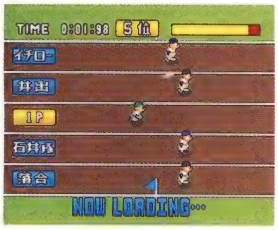
PS ●ネジコン対応 デュアルショック対応（振動なし）

『ファミスタ』の流れを汲んだ、『ワースタ』シリーズの第2弾。アナログコントローラーを使用すれば、選手の微妙な操作が可能となる。また応援BGMを作曲できるなど、モードも多彩。

『ファミスタ』シリーズの発展形がコレだ！

前作は未プレイなので、どこがどう変わったのかは分からないけど、『ファミスタ』シリーズと比べるとだいぶ野球部分が発展しているなぁという印象を受けた。例えば『ファミスタ』では、外野からボールを返球するときは塁に直接投げるしかなかったけど、この作品では内野に中継させることができる。つまり、今までよりも実際の野球っぽくなったわけだ。しかし、複雑にはなっていない。『ファミスタ』シリーズ特有の、「シンプルで誰でも楽しめる」という基本姿勢は受け継いでいるので、野球ゲーム初心者でもＯＫだ。もちろん、『ファミスタ』シリーズを愛するファンの期待にも十分応えてくれる１本となるだろう。

でも、相変わらずストライクゾーンに高低差はなく、球がどこを通過すればストライクになるのかは感覚でしか分からない。ここらへんがゲーム的なので、実際のプロ野球のような配球の駆け引きを期待すると、思わぬ肩透かしをくらってしまう。駆け引きのリアリティを楽しみたい人は、パスしよう。（加藤）



➡読み込み時間中のミニゲームも用意されている



⬅シミュレーション風のモードなど、遊びの要素も満載

野球好きなら買って損なし

初めての対戦は、なんと４対58という屈辱的な惨敗。難しいと思うのは僕だけか？と思ったら、どうやらそうらしい。普通の運動神経を持つ人ならホントに楽しく遊べるので、安心してお薦めできるゲームだ。ミート重視、パワー重視などを使いこなせば面白さは倍増で、対戦が病みつきになってくる。（鈴木カズ）

『ワースタ２』をもっと楽しむために

アナログコントローラーでプレイせよ！

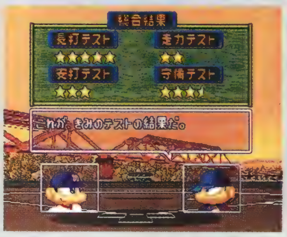
アナログコントローラーを使うと、ピッチングでは球速や球の変化、バッティングでは打球の強さなどが調節できるようになる。特にバッティングの場合、速いライナー性の打球だとヒットになる確率も高いので、アナログコントローラーを使いこなすことができれば、かなり有利に戦えるはずだ。



⬅内野手の頭を抜ける、速いライナーを狙っていこう

「分身くん」で選手を作りまくろう！

打撃テストや守備テストを通じて、オリジナル選手を作成する「分身くん」モード。ここでは、各テストで高得点を叩き出すほど能力の高い選手が誕生する仕組みになっている。慣れるほど、いい選手ができるようになるだろう。ただし、走塁テストだけは運の要素が大きく絡む。俊足型の選手は作りにくいかも。



⬅パワーヒッターは、比較的作りやすいけど……

Jコード088340



クレイマン・クレイマン ～ネバーフッドの謎～

PS ●アナログコントローラー対応 マウス対応●メモリーカード1ブロック使用

クレイアニメと呼ばれる粘土を用いたアニメーション技法を全編に渡って取り入れたアドベンチャー。クレイアニメならではの、情感にあふれた温かい映像世界が最大の魅力だ。

謎解きはややヘヴィ。でも操作してるだけでハッピーだ

動いている画面を誌面で伝えられないことが、こんなに残念だったのは初めて。クレイアニメというと「ピングー」がパッと思いだせたが、ホントにあんな感じの世界の中を歩き回っているような気分になれてしまった。

主人公クレイマンのオーバーアクションぎみな動きもいちいち愉快で、プレイ中は童心にもどりっぱなしだった。とは言えゲームを進めるためには、当然謎を解いていかなければならない。これが、なかなかに手ごわいのだ。ヒントや手がかりなどは明示されないことが多いので、目隠し手探りのような状態で謎をといていかなくてはならないのだ。海外産のアドベンチャーには多いタイプなのだが、根気のない人には少々ツライかもしれない。行き詰まると「もっと自由に歩かせてくれたらなぁ」なんて気にもなったが、こうした飴とムチのバランスが挑戦意欲を限りなく掻き立ててくれたのも、また事実だ。（城戸）

う～ん、凄い…。その一言

なかなかキャラにハマれないバーチャル不感症な僕だけど、久々に心の琴線に触れた。何よりもすべて粘土で作っているのが凄い。アイディアもいいが、それを裏づける確かな技術力でキャラクターが生き生き動く姿に感動。技術自慢で内容の伴わないゲームが多い中、本当に堂々とした作品。（東）

攻略の心得

とにもかくにも調べまくることが重要!!

まず必要なのは観察能力。画面内に少しでも怪しいものがないか、見落さないことが重要だ。そして見つけたモノは片っ端から触れよう。これで何かヘンなことが起こったら、それはどこかの謎解きに関係するはずだ。また時には、まったく関係なさそうな仕掛けが謎の鍵ということもあるが、仕掛けと謎の関係はこうした「見て」「触る」の繰り返しでつきとめていくしかないのだ。

序盤の最短コースガイド

①まずは部屋から出よう！

スタート地点は家の中。初めの部屋はヒント付きなので問題なしだが、問題は次の部屋だ。天井の輪っかにはぶら下がれるが、離すと戻る。これを止めておく方法は……？

②モンスターを撃退

橋を渡って奥へ行くと、モンスターに追われて戻ってくることになる。部屋にはダイナマイトと人形があるが、そのままでは取れない。中央にあるパネルに触れると人形のパーツの並べ替えができるが……。

③うずまき状の中心に……

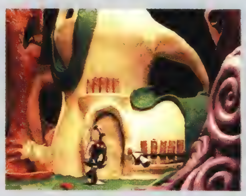
モンスターのいた場所へひきかえすと奥に進めるようになっている。ここはなんの意味があるのかな？

④パズルを解いて奥へ進め！

今度は最初の部屋の左の家に入る。１つ目の部屋には16パズル式のパズルがあり、これを解けば奥へ進める。中は真っ暗だけれど……。

⑤開かずの扉の向こうには…

スタート地点の近くの、別の家が次の目的地。ここの扉は特定の手順をふまないと開かない。部屋に入ると、２階に上れそうなのだが……。



⬅扉を開くにはここまでの謎を解いてないと……

⑥今までの行程をチェックしよう

スタート地点近くにあるほら穴。奥の扉には３つのボタンが……？ ここまでの謎を全部解いていれば、見事この扉を開くことができるのだ。



⬅同じ色のボタンを、どこかで見なかったかな？

Jコード078620



Gダライアス

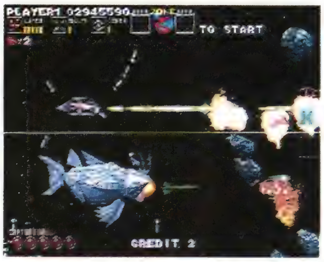
PS ●デュアルショック対応

人気の横スクロールシューティング『ダライアス』シリーズの最新作。敵を捕獲、オプションとして攻撃に参加させるキャプチャーシステムが新たに盛り込まれた。

実はシリーズのファンよりも一見さん向け!?

昨年、アーケードで『Gダライアス』をプレイしたけど、難しくて結局クリアできなかったので、この機会にクリアしてみた。それで思ったのは、やっぱり演出が迫力たっぷりでカッコいいなぁ、ということ。特に最終ステージは、雷鳴の中に一瞬だけボス敵のシルエットが浮かび上がったり、生命の源であるDNAの内部を辿るかのような構成になっているなど、緊張感を高めてくれる演出が多い。おかげで、いよいよクライマックスだなと気分も盛り上がっていくのだ。そんなわけで、演出のカッコいいシューティングが好きな人ならフィットするだろう。

ただ、本作は見た目も音も今風ではあるけれど、例えば初代『ダライアス』の最終ボス登場シーンに見られた、ストイックな演出のカッコよさは感じられなかった。そう考えると、昔からのシリーズのファンよりもライトユーザーのほうが、素直に楽しめるかもしれない。(加藤)



⬆今回はステージの途中でルートを選択するので、ボス敵までの道のりはやや長め

初心者だってラスボスクリア!?

移植度はかなり高く、ほとんどアーケード版と変わりません。ゲーセンでラスボス攻略まで成功した人やそうでない人はもちろんのこと、コンシューマーならではのビギナーモードもあるので、シューティングをやりたいけれど腕に覚えがない人や苦手な人でも、思う存分に楽しめる仕上がりになっています。(まつき)



『Gダライアス』一口攻略メモ

キャプチャーする敵を決めておこう！



➡自機をトレースするように動く敵も、割りと使いやすい



⬅体当たりを仕掛ける敵は、使いどころがかなり限定される

キャプチャーボールは、空中を飛んでいる敵のほとんどを捕獲可能。中ボスでも、ある程度ダメージを与えておけばOK。捕獲した敵は自機といっしょに攻撃してくれるので非常に役立つのだ。しかし敵の種類により、捕獲後の攻撃方法はまったく異なる。使い勝手がいいのは多方向に弾をバラまいたり、自機を護衛するように動いてくれるもの。逆に使えないのは、体当たりで敵を攻撃するものだ。ステージにもよるが、キャプチャーボールのアイテムは割りと多いので、最初はどんどん使い、使いやすい敵を見つけ出そう。

中ボスの特殊攻撃をうまく使おう！

中ボスは耐久度と攻撃力が高く、捕獲に成功すればかなり楽にステージを攻略できる。しかも特定のコマンドを入力すれば、特殊な攻撃もしてくれる。コマンドは中ボスごとに違うが、方向キーの左から右へ半円を描くように入力するなど、方向キーをグリグリと動かせば、割りと出やすいようだ。



⬅一度に多数の敵を攻撃できるものが多い

Jコード079090



TAIL CONCERTO

PS ●デュアルショック対応

擬人化された犬と猫が住む、ほのぼのとした世界を舞台にした3Dアクション。難易度が低めでテンポがよく、テレビアニメを見ているような、全体的に軽いノリで楽しめるのが特徴。

ほのぼのとした雰囲気と難易度の低さが心地いい

蒸気機関で動くロボットに乗り、街を混乱させる黒猫団を逮捕しに走り回る。と書くと、堅苦しいアクションのように感じるけれど、このソフトは世界観からノリまでとにかくライトだ。舞台が空に浮かぶ群島にある街であることや、蒸気機関のまるっこいロボット、登場人物が人間化された犬や猫など、すべてにおいて、とてもほのぼのとしている。例えるなら、生き生きとしたキャラクターを描く、スタジオ・ジブリのテイストに似ているかもしれない。

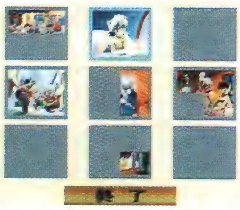
また、アクション的に意地悪な構造がなく、島から落ちてもダメージを受けるだけと、難易度的にはかなり低めの設定だ。要所に挿入されるアニメーションも物語の雰囲気を格段にアップさせており、サクサクと遊ぶことができた。小難しいことを考えずに楽しめるので、ゲームをあまりプレイしない人にも勧めたいソフトだ。ただ残念なのは、場所によって視点が固定され、操作が混乱してしまうこと。(小林)

テンポのよさが魅力

ファンタジックな浮遊群島や、擬人化されたかわいい犬や猫のキャラクターなど、子供好みの設定は好き嫌いが分かれるところ。ただ操作感覚はスピーディーだし、アクションも豊富。さらに難易度も低めでテンポがいい。アクションが苦手な人でも十分に遊べる内容だ。(鈴木カズ)



➡場所によっては落ちるけど、少しのダメージで復活



⬅隠された切れ端を集め、イラストを完成させろ

ポイントを押さえれば超簡単！

序盤のステージ攻略

POINT 1 レカーサ村

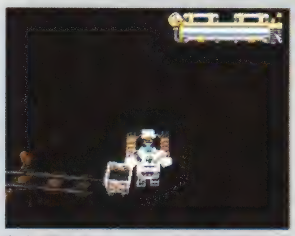
小手調べのようなステージで、操作的な情報がいろいろと手に入る。これといって難しい場面はないので、何をすればいいのか、どこへ行けばいいのかなど基本を学習しよう。



⬆最後にはボスメカとの一騎打ち。爆弾を投げ返せることに気付けば楽勝だ

POINT 2 フェルゼン鉱山

いくつもの橋がかかった、入り組んだ足場が特徴。何番のトロッコに乗るとどこへ行くのか、地図を見てしっかり把握すべし。視点によって操作しづらい場所もあるので注意。



⬆トロッコからトロッコに飛び移る場面は、微妙な操作が要求される

POINT 3 エアリーフ

飛行パックで空を飛ぶステージ。ボタンを押し続けた状態と小刻みに押したときで、移動方法が変わるのに注意。また、近い場所を目標にしないと失速するので気をつけよう。



⬆飛行状態では方向ボタンの上下が、上昇と下降に変化するようになっている

NOW on SALE!!

Jコード077739



ENIGMA

PS

謎を解きトラップを回避しながら、3Dの迷宮の中を歩き回るアドベンチャー。3人の主人公から1人を選ぶことで、3つの違う冒険を楽しめる。戦闘に特徴のある対戦格闘風アクション。

ストーリー＆謎解きメインだがグルーヴ感も良好！

3Dアクション・アドベンチャーの大御所2本、闘いまくりの『バイオハザード』系とも、迷宮走りまくり『トゥームレイダース』系とも違うノリが出ていることにまず好感。

同社の『七つの秘館』でも原作者として参加した志茂田景樹氏の書き下ろしのストーリーが、ボタンコマンドを使った新戦闘システムと相性がよかった。忘れたころに襲いかかってくる敵の出現タイミングといい攻防の駆け引きといい、よく練り込まれたバランスのよさを感じる。謎解きの難易度も「地道に足で情報をかせぐ」というベーシックなもので、初心者からマニアまで十分楽しい。全体的にシミュレーションの光栄らしい、堅実な作りのゲームに仕上がっている。（相原）

映画みたいな冒険が楽しい

ゲームの雰囲気はズバリ、『インディ・ジョーンズ』。選んだキャラクターによって、展開がまったく異なる上、謎解き重視かアクション重視かが異なるのも面白い。難易度も手頃なので、アドベンチャー初心者にはオススメ度高いです。逆にアドベンチャー慣れした人には謎解きが物足りないかも。（まつき）

アクションゲームの苦手な人でも 簡単コマンド

アキラ



左右の「パンチ」から「回し蹴り」という連続が有効。敵の攻撃を攻撃で迎え撃つ心づもりで闘えば、間合いも完璧だ。

トーマス



序盤で銃が手に入るが、ザコには使わない。「払い」で手堅く当てるのもいいが、敵を壁に追い詰め「連続突き」も吉。

キャサリン



リーチが長いので敵に接近されないうちに撃つ。「稲妻斬り」が使いやすいが、動きの早い敵には「払い」で対抗。



⬅敵の出現が唐突で、ドッキリ度が高いのだ！

立ち止まる余裕で危険回避！

このゲームでは、落ちているアイテムは、キラキラ光ってその場所が分かる仕組みになっている。これは動いていると見つけにくいので、新たな部屋に入ったら、立ち止まって辺りを見回してみよう。主人公によってはアイテムを序盤から結構取れるので、冒険がグッと楽になること間違いなしだ。メッセージなどはじっくり見て聞くこと。重要なヒントが多いのでこれを怠ると途中でつまるぞ。また迷宮は、奥に行ってはヒントやアイテムを得るため最初に戻るというパターンが多い。労力を惜しまないことが大切だ。



⬆重要なアイテムは「いかにも」な場所にあるので見逃すことはまずない



⬆仕掛けの動いた後やガラクタの中には弾や回復薬が見つかることがある

Jコード071285



探偵神宮寺三郎 夢の終わりに

PS

今年で10年目を迎えた、「ハードボイルド」の代名詞的シリーズの最新作。プレイヤーは、ザッピングシステムによって、神宮寺、洋子などの視点から事件解決を目指す。

ハードボイルド最高峰！　期待を裏切ることなし！

この作品をプレイしての率直な感想は、「プレイヤーが主人公になりきれるビジュアルノベル」。あくまでもアドベンチャーであり、謎解きゲームではないので、進行如何で即バッドエンディング、という心配がない。そのため、プレイヤーは安心して物語の世界に浸り、神宮寺に、洋子に、熊野に、美貴になれる。

この種の作品の質を決めるシナリオも、かなり練り込まれている。キャラクターの視点を変えて物語を進めていくザッピングの際も、違和感がまったくない。何より、下手な2時間ドラマなど比べ物にならないような手に汗握る展開やドンデン返しが「えーっ！　まだ解決じゃないのぉ」という驚きと、物語の行く末への期待感を持たせてくれる。

ところで、このゲームは、動的な要素の少なさを、D-MODE（推理モード）やS-MODE（捜索モード）を作品の随所にイベントとして配置することで補っている。それらは、プレイヤー自身が推理したり、重要な手掛かりを探さなければならない作りになっているため、中だるみすることのない、テンポのいいゲームに仕上がっている。（まつき）

読み応えやり応え共に十分

硬派で骨太なハードボイルドの世界にどっぷりと浸かれるのがいい。ストーリーは高尚で味わい応えあり。ゲームの進行もただ漫然とコマンドを選択していくだけでなく、時に探偵さながらの推理力を試される仕掛けが組み込まれているので、飽きることなく最後まで引っ張ってくれる。面白い。（東）

充実！「謎の事件簿」

本編とは違った、ショートストーリー仕立ての事件簿になっている。内容はプレイヤーの推理力を試したり、警察用語の基礎知識をチェックする2種類計3件だ。しかし、内容はかなりハイレベルなので、なめてかかると手痛い目に遭ってしまうぞ。







⬆内容がかなり難しいだけに、正解したときはもう、マジで嬉しい

展開に行き詰まったら……

①会話が詰まった！

相手との会話中に、突然、会話が詰まってしまった。しかも、「移動する」などの選択肢も使えない。それは、「まだそこで得るべきもの（情報）がある」ということ。こうなったときは、「話す」以外の選択肢も利用して切り抜けていこう。



➡手掛かりがあるなら、それを相手に見せてみよう

②捜索が進まない！

手掛かりが出てこない見つからない。そんなときは上下左右、くまなくカーソルを動かし、タンスからエンピツ立てに至るまで徹底的に捜すべし。というのも、特定の位置からしかたどり着くことができない場所があるからだ。



⬅一見、何げなく置いてあるものを疑え！



➡引き出しの中を探すのは基本中の基本！

Jコード075972



サラブレッドブリーダー 世界制覇編

PS

競走馬育成シミュレーションの人気シリーズ最新作。資金をためれば、日本以外にもアメリカやヨーロッパに牧場や厩舎を所有でき、いつでも生産や調教活動を行うことができる。

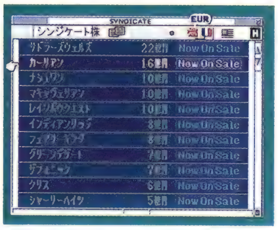
無難にまとまった作りだが、このスケールには脱帽

競走馬育成シミュレーションは数多くあるが、遊びやすさから言えばこのゲームはかなり上の方。調教はメニューさえ立てておけば、あとは自動的に行ってくれる。プレイヤーはレース前の追いきりだけ手を出せばいいので、毎週毎週、頭を悩ます必要はない。このあたりが、競馬ゲーム新参者には嬉しい配慮だ。あとは全体的にオーソドックスな作りになっているので、今までどおり違和感なく遊ぶことができる。

純粋に競走馬育成シミュレーションとして見た場合、このゲームはいたってフツー。お手軽さが高い分、かえって上級者には向かないかもしれない。だが、海外競馬を網羅しているとなれば話は別だ。海外レースの参戦にとどまらず、海外に活動拠点を置けるのはスゴすぎる。これだけで、コアな競馬ファンならプレイする価値が十分にある。実際、海外に進出できるのはこのゲームだけなので、競馬ファンなら持っておいて損はないだろう。（井上淳一）



←調教や追いきりメニューは豊富で、幅広い育成が可能



→種牡馬を売買するシンジケートにまで手を出せる



←血統表では系統が記号で表示され、配合などで便利

海外活動は大きな魅力

オート調教のため、育成自体はややライト感が高い。資金繰りが結構厳しいので序盤は苦しいが、「早く海外に行きたい」という思いが頑張らせてくれる。ただし、海外に進出しても種牡馬やレースは未知のものが多く苦労するかも。あらかじめ知識を仕入れてからプレイした方がより楽しめるだろう。（鈴木カズ）

海外進出するとこんな楽しみが！

ある程度資金を貯めないと海外に進出することはできない。だが苦労して進出した瞬間、夢は一気に膨らむ。今までは考えられなかった遊び方が、キリがないほど広がっていくのだ。たとえば、こんな楽しみが待っているぞ。

膨大なレース数を完全制覇

用意されているレースは3ヵ国合わせると、何と3200レース以上、重賞だけでも500以上もの大ボリューム。いつまでも目標が絶えることはなく、気合いが入れてプレイさせてくれる。

超一流の種牡馬を利用し放題

サドラーズウェルズやダンチヒ、カーリアンなど、世界に名だたる名種牡馬の種付けが可能になる。血統の構築に一気に幅が出て、配合を考えるだけでも相当楽しめる。

外国産馬で日本競馬に挑戦

海外で生産した競走馬を、今度は逆に日本で出走させるのも面白い。クラシックは無理だが、ジャパンカップを目標にしてみよう。現実同様、外国産馬なら日本競馬なんて目じゃない!?

3ヵ国で同時に年度代表馬

1国でも選ばれるのは難しい年度代表馬だが、各国でとにかく勝ちまくればいつかは達成できるかも。他にも、各国で同時に三冠達成するのも挑戦しがいがある。これができたら本望だろう。

Jコード051152



Guilty Gear

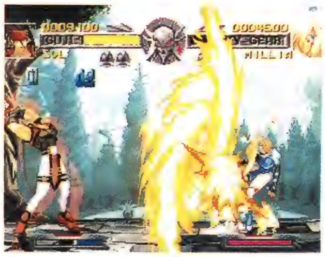
PS

ファンタジー的未来世界が舞台の、2D対戦型格闘。爽快感を押し出した連続技重視の作りが個性的。一撃で試合を決める「殺界」というシステムも盛り込まれている。

とにかく爽快感高し。しゃぶりつくすなら対戦で遊べ!!

遊び初めの印象は、とにかくスピーディ＆爽快ということに尽きる。ダッシュや空中での攻防が熱く、対戦格闘としてはかなり体感スピードの速い部類に入る。また連続技が入りやすいので、アバウトに操作していても結構楽しい。だが、対コンピューター戦は作業的な印象が強く、これでは真の魅力は見えてこないだろう。このゲームにはさまざまな2D格闘のエッセンスがさりげなくちりばめられていて、これをマスターして対戦に投入していくのがこのゲームの醍醐味だ。

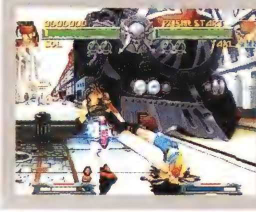
マニアックなシステムも数多いので、まずは対戦格闘を深くやり込むタイプの友人を1人（以上）確保すること。対戦の遊びごたえは、保証します。（城戸）



↑いわゆる超必殺技は、体力が1/2になれば使い放題になる。逆転性は高いです

対コンピューター戦はこう闘え！

コンピューターは、特に後半ステージで一撃必殺の殺界をよく繰り出してくる。まずはこれを確実に回避できるようになるのが先決だ。ステージが後半になると指数的にラッシュが激化していくので、ガードを固める「待ち」戦法で挑むのが安全だ。またこのときは、しゃがみガードよりも立ちガードの方がより確実。一部例外はいるのだが、コンピューターはしゃがみ攻撃を繰り出してこないことが多いのだ。



←危険を感じたら、しゃがみよりも立ちガードで

ハメくさい連続技がいい感じ

魅力はとにかく連続技に尽きる。5、6ヒットは当たり前で、位置によっては転ばしてから、またさらにワンセット……以下リピートってな場合もあるわけだ。連続技自体はほとんどボタン連打の感覚で、コマンドの入力受け付けもソフト。肩肘はらず、気軽に楽しく遊べる格闘ゲームだ。（やす）

対戦で即役立つ実践テクニック

チャージ技を活用しよう

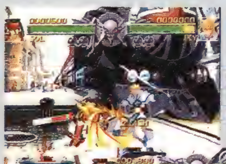
必殺技をパワーアップするチャージアタックは非常に強力。チャージ中は無防備になってしまうが、それだけの見返りは十分にある。相手が隙をみせたら、常にチャージしてどんどん狙っていこう。



↑クリフのチャージアタックは最強。最大で相手体力の3/4を奪うのだ！

ダッシュからの連続技を狙え

ダッシュ中の連続技は、慣性のおかげで通常より多段の連続技が入りやすい。また一部のキャラクターを除き、カオスゲージが最大のときに無敵状態のダッシュが出せるのだ。



←長距離ダッシュで無敵状態に。これがヒットすると壁に吹っ飛ばせる

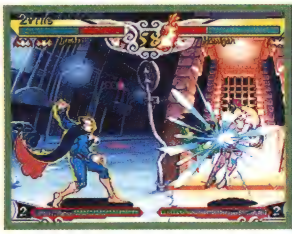


→跳ね返りにうまく攻撃するときりもみ状態に。さらに空中で追撃可能

このタイトルは都合により5月14日の発売になりました

NOW on SALE!!

Jコード069213



ヴァンパイア セイヴァー

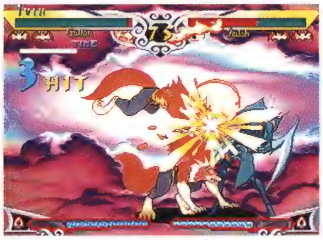
SS ●4MRAM専用●4MRAM同梱版7800円

人気の対戦格闘シリーズ最新作を、アーケードから完全移植。新システムの追加で、駆け引きの幅は前作よりも格段に広がった。サターン版では、シリーズ全キャラの18人が使用可能。

これほど爽快で面白い対戦格闘、遊ばずにどうする！

移植度最高、万歳！　毎度毎度、カプコンの移植レベルの高さには感動すら覚える。グラフィックや、ゲームスピード、アニメパターンなど、どこを取ってもまったく問題なし。アーケードでやり込んだ人も十分満足するに違いない。それどころか、これ1本でシリーズ全キャラが使用可能とあっては、ファンなら絶対買うしかないと言い切ってしまおう。

ハッキリ言って、このゲームは面白い。数ある対戦格闘の中でも、トップクラスの面白さだと思う。まず、演出がとてつもなくカッコよすぎる。あまりにも個性あふれるキャラクター、派手でユニークな技やアクション、美しいアニメグラフィック、とにかくキャラクターを動かすのが最高に楽しいのだ。そして、見た目のインパクトに負けることなく、システム面においても完成度は高い。技をガシガシ叩き込むチェーンコンボは、何度やってもたまらなく気持ちいい。それに加えて、対戦の駆け引きを重視した要素も多く、対戦格闘のツボはすべて押さえている。少しクセはあるが、見た目ほど「初心者お断り」のゲームではないので、未プレイの人はぜひ遊んでもらいたい。一度プレイしたら、ヤミツキになること間違いなし！（井上淳一）



⬆目まぐるしいほどのハイスピードにゾクゾク。格別の爽快感を感じさせてくれる

移植はアーケードそのまんま

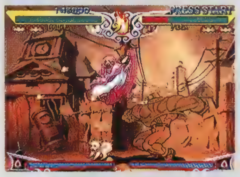
4MRAM使用だけあり、文句のない完成度。『ハンター2』のキャラも入っていることを考えれば、お得感は2倍だ。特殊システムが多いが、普通に格闘ゲームができれば問題はない。ただアーケードでもそうだったが、『ハンター』が新鮮すぎたために、前作をやり込みすぎた人は飽きるのが早いかもしれない。（やす）

独断と偏見で選ぶ オススメキャラ ベスト3!!

ここで挙げるオススメキャラとは、強さとか扱いやすさとか、そういう次元のオススメとは違う。やはりこのゲームをプレイするからには、独特のキャラクター性を楽しまなきゃ！　というわけで、一度は使ってみてほしい、いろんな意味で面白いキャラクター3人を紹介しよう。

①バレッタ

一見超ラブリー、だが実体は、限りなくドス黒い魂の持ち主。普段の愛らしさと、攻撃時の極悪な表情とのギャップが笑える。エンディングは必見。



⬅赤ずきんにミサイルや爆弾、という意表をつかれた設定がイカす

②ドノヴァン

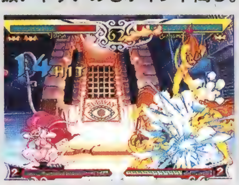
かなりのテクニカルキャラ。完全に上級者向けだが、完璧に使いこなせばきっと注目を浴びることだろう。前作では、バックのアニタに人気集中。



⬅地面に刺した剣での攻撃など、戦法のバリエーションは多い

③フェリシア

攻撃力が低く対戦ではキビしいが、動きが異常に素早いので使っていて楽しい。スピードにさえ慣れれば、意外と扱いやすいのもポイント高し。



⬅どこかとぼけた感じが憎めない、明るいキャットウーマンだ

Jコード080179



ストレートビクトリー ～星野一義への挑戦～

PS ●デュアルショック、ネジコン対応

自分で操作するモードと、自動で走るマシンに指示を与えるモードの2つが楽しめる3Dレース。ブレーキを自動的にかけるサポート機能など、初心者に優しい仕様が盛り込まれている。

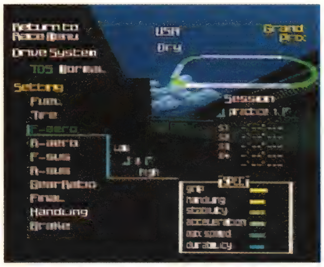
3Dレースが苦手な人でもOKなシステムを搭載！

これまでの3Dカーレースと言えば、自分がドライバーになって、ベストラインを作ってタイムを縮めていくものがほとんど。中には戦略性を前面に打ち出し、指示を与えるだけというのもあったが、別作品としてわずかにあるだけだ。ところが本作は、その両方がいっぺんに楽しめるというのがポイントだ。しかも、レース中にボタン1つで、いつでもモードがチェンジできるのだ。もし自分で走っていて思うようにいかない場合は、即座にコンピューターに任せて、プレイヤーはライン取りの研究ができるというわけだ。

マシンの挙動自体はとてもタイトで、少しでも雑なハンドリングをすると、アッと言う間にテールスライドを起こす。逆に、慣れればちょっと車体を流しつつコーナーを抜けるなど、わりと爽快感が楽しめる。ただし、レスポンスがやや重いのと、勝手にブレーキをかけられてしまうなど、強制されている感じがする部分が人によっては嫌かも。（小林）

爽快感がいま1つな感じ

自分で操作するモードと、指示を与えるモードの格差が大きい。片方は操作がとても難しく、もう一方はただ見ているだけという感じがしてしまう。上級者と初心者の両方がレースを楽しめるという設定は面白いが、スピード感があまりないせいか、初心者がプレイすると爽快感が乏しい気がする。（鈴木カズ）



⬆自分の走りやコースのレイアウトに合わせ、マシンのセッティングも可能だ



⬆見た目には感じないが、速度はかなり出ている。急激な操作は即コースアウトだ

走りの基本は自動走行のライン取り

監督気分でレースに参加できる、マシンの自動走行モード。この状態で走るマシンが、普通に走った場合のベストなライン取りやアクセルワークを見せる。レースを始める前に、このモードで走りをチェックすべし。コーナーリングをもっとキツくしたり、ブレーキタイミングを遅らせるなど、いろいろと研究するのが勝つための第一歩だ。また、コンピューターのライン取りを覚えて、それをベースにもっと突っ込んだ走りをすれば、さらにタイムを縮められること間違いなし。監督として戦略的に走りを研究し、それの成果をドライバーとしての自分に生かす。このプロセスが本作の醍醐味だろう。



⬆ブレーキタイミングやコーナーでの速度など、参考にする場面はいろいろとある



⬆視点を変えてマシンの状態をチェックするのも、研究としては面白いかも

Jコード077330



ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～

SS

6人の君主から主人公を選び、戦闘と内政を繰り返して戦っていくシミュレーションRPG第2弾。2種類の兵種で部隊を組めるようになり、ゴチャキャラバトルは一段と迫力を増した。

長時間プレイが苦にならないのはいいゲームの証拠

前作が発売されたとき、ふだんはシミュレーションRPGなど面倒くさがってやらない友達に貸してみたところ、「あのゲームって面白いよな～」という返事が返ってきた。それほどまでに遊びやすいゲーム性が、前作で気に入っていたところだ。そしてこの『II』でも、その持ち味はまったく失われていないのが嬉しい。続編だからといって妙にゴテゴテと飾り付けられず、ゲーム性はとことんまで簡潔。内政、移動、戦闘と、同じ作業を淡々と繰り返していればゲームは進む。それなのに一度プレイし始めたら、テンポとバランスのよさにつられ、ついつい長時間遊んでしまう。いわゆる、やめどきの分からないゲームってやつだ。また、大幅な改良はないものの、新システムがいくつか採用されているのもポイントが高い。部隊を2兵種で構成できたり、音声でよくしゃべったり、アイテムをコレクションする楽しみがあったりと、確実に前作よりも面白くなっている。

ただ、誰でも気軽に遊べる反面、確かに単純と言えば単純なゲームではある。残念ながら心底熱中するところまではいかず、深い戦略性や物語性を求めている人には向かないかもしれない。(井上淳一)

普通に遊べる良作ゲーム

基本は前作そのまま。マップ上の敵拠点を占領していくわけだが、移動→戦闘→移動の繰り返しで、難しいことは何もない。ライトユーザー向きに作られているので、プレイする際の壁もほとんどない。とっつきやすく、なおかつ8人の主人公ごとにシナリオがあるため、長く遊べる作品だ。(やす)





↑→君主ごとにストーリーが違うので、とりあえず人数分は遊べる

ここがGOOD! ただクリアを目指したんじゃ面白くない

新2大要素を積極的に活用すべし！

ひたすら先へ先へと進むだけではなく、ぜひ活用したいのが新システムの「アイテム開発」と「ダンジョン攻略」。この2つを試すことで、ゲームを有利に進められる上、遊び方にも幅が出てくる。

アイテム開発

武将との会見などから情報を得て研究すれば、アイテムを組み合わせて新しい武器などを開発できる。強力なアイテムを夢見ていろいろ試そう。



←情報が少なく苦労するが、完成したときは嬉しい

ダンジョン攻略

マップ上のあちこちに点在するダンジョンに入ると、強敵と戦闘になる。勝利すれば貴重なアイテムを入手できるので、なるべく挑戦しよう。



←下層に進むほど敵は強いが、その分お宝もいい

Jコード078620



ガングリフォンII

SS ●ツインスティック対応●対戦ケーブル対応

近未来の仮想戦場を描いた3Dシューティング。『ガングリフォン』の続編にあたる作品。実戦兵器をもとにした徹底的な科学考証による、ミリタリー色の強いマニアックな世界観が印象的。

まさに戦場、高度な緊張感を伝えてくれる

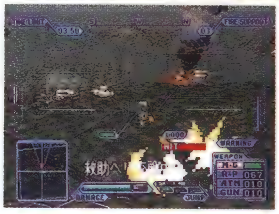
正直言って、3Dシューティングとしてはそんなに目新しいものを感じない。だが、このゲームはとにかく雰囲気がいい。殺伐とした荒野の中を入り乱れる無数の戦闘機体、止むことのない銃撃に爆風、ノリのいい激しいサウンド……。単なるロボットシューティングとはひと味違う、仮想戦場のサバイバルを体感させてくれる。難易度が非常に高く初めの頃はストレスがたまったが、それもこのゲームの持ち味だろう。シビアだからこそ、戦争のリアルな緊張感が伝わってくるというものだ。

ちなみに、通信プレイは断然オススメ。特に対戦モードでは、一定時間ごとにオフェンスとディフェンスに別れるという趣向が凝らしてあるため、鬼ごっこのようなプレイ感が新鮮で面白い。(井上淳一)

今日から僕ん家は戦場(笑)

ブラウン管越しに火薬の臭いが鼻孔をくすぐる…それほどリアルなバーチャルウォーがそこにある。綿密で妥協のない制作者の意気込みは、見事にゲームの中に1つの戦場と物語を作り上げるのに成功した。テーマがコアなだけにユーザーを限定しそうだが、そんな頑なさも真のファンにはたまらないのだ。(東)





←常にダッシュしながらプレイすれば、最高にスリリング

序盤の2ステージをちょっと紹介

MISSION 1

舞台は北アフリカのリビア砂漠。敵の輸送ルートを寸断するため、敵機甲師団の撃破が目的となる。初ステージとあってさほど苦労はしないが、2脚式の高機動隊が最大の強敵。高速移動で翻弄してくるので、ザコを相手に操作に慣れておこう。



←少し油断すると背後に回りまれて大ピンチ！

MISSION 2

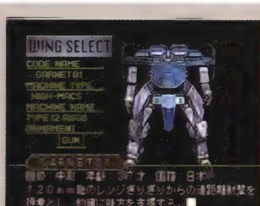
シジバラーニ淡水化プラントにて、邦人救出の援護がプレイヤーの使命。救出ヘリが作業をしている間、安全を確保することになる。同時に自分の身も守らねばならず、状況は非常に厳しい。敵ヘリも登場するので、頭上からの攻撃には要注意だ。



←救出ヘリは耐久力が低く、最新の注意を払おう

武器と僚機はどれを選ぶ？

ミッション前の僚機選択が『II』での大きな変更点。全8機はそれぞれ能力が異なるが、最初はオールマイティに活躍してくれるGARNET 1がオススメ。慣れてきたら、他の機体の個性を楽しむようにしよう。



←耐久力のない戦闘ヘリよりも歩行型の方が頼もしい

NOW on SALE!!

Jコード088862



ファミコン探偵倶楽部PART II 後ろに立つ少女

SFC

89年にディスクシステムで発売された作品が、NINTENDO POWER書き換え専用ソフトになった。探偵見習いの主人公が、女子高生殺人事件に秘められた謎を追っていくストーリーだ。

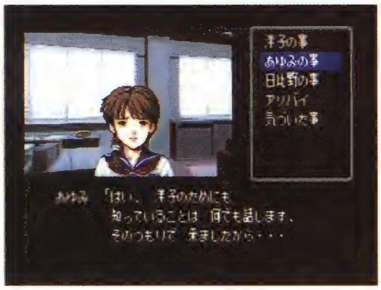
システムが向上し、恐怖感もさらにアップ

ディスクシステムユーザーにとっては、懐しいゲーム。しかし、昔の作品といっても、グラフィックとサウンドがグレードアップされ、新鮮な気持ちでプレイできるから驚きだ。登場人物の一覧表やカーソルの動き方など、前作では不満のあった細かな点もしっかり改良されている。さらに、初心者に対しても親切な点が多いのも嬉しい。1日の終わりには事件の復習をして次の日の捜査方針を再確認できたり、ロード後に今までの捜査のダイジェストを表示できたりと、システムが充実していて至れり尽くせりだ。

肝心のストーリーもしっかりと練り込まれている。過去にプレイしたことがある人でも、のめり込んでしまうほど。もちろん、初めてプレイする人なら、なおさらだろう。プレイヤーは最初の殺人事件に加えて、殺された女の子が調べていた学校の怪談話も調査することに。すると、過去の殺人事件も捜査線上に浮かんできて、物語は二転三転していく。怪談話が盛り込まれ、全体に恐怖感が強調されているのも特徴だ。謎解き自体はさほど難しくないが、スリリングな展開に思わず引きこまれてしまう。（渡辺）

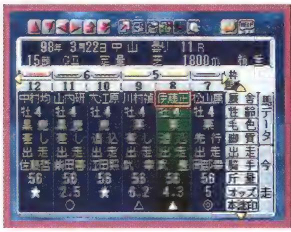
古さを感じさせない内容

キャラクターゲームばかりの浅薄なアドベンチャーが多い中、これはいいですよ。9年前のゲームなのに古さを感じさせず、新鮮な気持ちで楽しめる。2つの物語が無理なく交錯しつつ、やがてスムーズに本流へと辿り着くとそこには!? 本格的な謎解きで感触は十分。ゲームってやっぱり内容第一なんだよね。（東）



⬅グラフィックも一新され、ヒロインのあゆみちゃんがさらに美人に

Jコード088161



競馬エイト'98春夏

PS ●マウス対応

競馬専門紙、競馬エイトと提携して作られた競馬予想ソフト。予想結果は音声実況入りのレースシーンでシミュレートしてくれるので、単なる結果だけでなくレース展開も予想可能だ。

驚異の的中率で、ハズレ馬券の山とはおさらばか!?

競馬専門紙の中でも人気を誇る競馬エイト。このソフトでは、そのノウハウを生かした独自の理論に基づいて予想が立てられる。驚くべきは、昨年のトータル1200レースで検証したところ、馬連で的中率66％、回収率168％という好成績が導き出されたことだ。

競馬予想ソフトというと、多くの人が大変な入力作業を連想することだろう。だが、このソフトでは比較的短時間で入力が済むので、使いやすは抜群だ。プレイヤーはまず、騎手や脚質、斤量を入力する。あとは、競馬エイトに掲載されている「S指数」や本誌予想印を利用するだけでことは済んでしまう。競馬エイトを購入しなければ始まらないのが、少々ネックだが……。また、過去9年間（重賞レースは14年間）のレースデータが収録されているので、データベースとしても充実している。金杯から数十万の負けを築いてる、この俺。今年は全レース、このソフトで予想を立ててみようかな、と思ってしまう。（井上淳一）

Jコード071846



シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子

SS

昨年末に発売された『シナリオ1』に続く、シミュレーションRPG3部作の第2弾。前作のシステムをそのまま踏襲しながらも、人名辞典やナビゲーションなどの便利な要素を追加。

深く練り込まれた一級品のストーリー、約束します

前作をプレイしたとき、それほど大作だとは感じなかった。だが、『シナリオ2』をプレイして、ようやく3部作としての完成度の高さに気付いた。なぜなら、ストーリー分岐である「シンクロニシティ」の本領は、『シナリオ2』で発揮されるからだ。たとえば前作では、行動次第である人物を助けることも、見殺しにすることもできた。そして助けた場合、今作で物語に深く関わってくる。それは当然『シナリオ3』にも関わってくるだろうし、ここまで遠大なストーリー展開が、今までにない感銘を与えてくれるのだ。

戦闘に関しては前作同様、簡潔で遊びやすい。難易度もそれほど高くはないので、勝てなくて行き詰まることはほぼないだろう。別に戦闘が面白くないというわけではないが、あくまで深みのあるストーリー、これに尽きる作品だ。（井上淳一）



⬆2人の主人公が出会うその瞬間、ストーリーは想像を超えて広がっていく

一線を超えた壮大な物語性

主人公の立場が前作とは180度変わるので、序盤から興味を惹かれる。長編なのに展開に無理がなく、複雑に絡み合ったストーリーは見事の一言。特に、前作での行動が影響してくるシーンは非常に感慨深いものがある。完成された作品だ。戦闘とシナリオのバランスもよく、非常に完成された作品だ。（渡辺）

主人公メディオンは孤高の戦士

今作は、前作で敵であった帝国軍の物語。第3王子でありながら孤立している主人公メディオンが、戦争に何を見いだすのか見どころになる。



メディオン ⬅芯の強さと優しい心を持ち合わせる無口な青年

アロガント ⬅次期皇帝の座を狙う野心家の第2王子

マジェスティ ⬅威厳ある第1王子でメディオンを嫌う

ストーリーもさることながら戦闘の面白さもチェックの的!!

基本的な戦闘システムは、前作のものを受け継いでいる。複雑な戦術を必要とせず、非常になじみやすいシステムが特徴だ。しかもそれだけではなく、武器の種類ごとに相性があったり、仲間同士に支援効果があったりと、刺激のある戦略性を楽しませてくれる。また、場合によっては、2つのマップ上で2部隊が同時に戦う状況が待ち受けることもある。



⬆滑らかなアクションや派手な演出で、戦闘シーンはダイナミック



⬅友情関係にある仲間がいると、必殺技の使用など特殊な効果が

Jコード078794



ルームメイト3 ～涼子　風の輝く朝に～

SS

サターンの内蔵時計を利用し、実際の日付にあわせてイベントが発生するというコミュニケーション型シミュレーション。シリーズの3作目にして、現主人公・涼子の完結編となる。

彼女の笑顔はシリーズをプレイした人のためのもの！

このシリーズに初めて触れたオレにも彼女は優しく語りかけてくれた。けれども、妙に居心地が悪かったというのが正直なところだ。なぜか唐突に同居状態で、やけに親密に語りかけてくる彼女に対し、初対面の人間だと親近感を抱きづらいのは当然かもしれない。とはいっても、シリーズ通して遊んできたファンならこれとは逆に、思い入れたっぷりで楽しめるだろう。内容的には会話を楽しむのがメインだが、ひたすらしゃべる相手に相づちをうつという感じで、ゲームというより環境ソフトのようなプレイ感がある。要は魚を飼うか女の子と話すかの違いなので、結局のところ主人公の涼子を好きになれるかどうかがすべてなのだろう。門外漢にはちょっと敷居が高いです。（城戸）

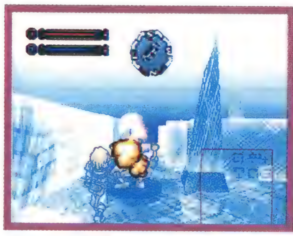


↑ゲーム内の日付は2月から。試験を目前に控えていて、なかなか会えないときもある



↑うまくいけばデートを楽しむこともできる。涼子ちゃんの博識ぶりに目を見張る!?

Jコード078972



FOX JUNCTION

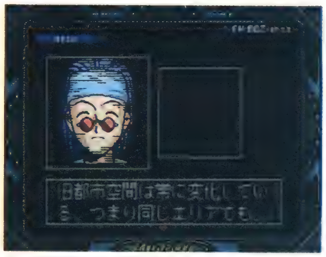
PS

ロボット軍団と戦い、広大なエリアから行方不明の歌姫を探し出す3Dアクションロールプレイング。ヒントが書かれたアイテムを頼りに目的地を探し出す、謎解きの要素が楽しめる。

アクションよりも推理していく過程が魅力

アクションと同時に謎解きも楽しめる内容だが、マップの広さが特徴。しかも、入るたびに地形は変化する。もちろん、計100もの広大なエリアを1つずつ探していたのでは効率が悪い。そこで重要になるのが、目的地のヒントが書かれたアイテムだ。ただしヒントはマップ上に落ちていたり、敵を倒すと得られる 通常のアイテムにまじって出現するので、欲しいものがなかなか手に入らないのだ。また、同じ内容のヒントが頻繁に出るので、アイテム探しでつまってしまうことが多い。

確かに、多くのアイテムをゲットした方がいいが、そのために敵と戦闘を繰り返したり、走り回っていたのでは時間の無駄。アイテム集めは重要だが、少ないヒントを元に、謎解きの要領で目的地を徐々に絞っていくのがポイントだ。ヒントは目的地周辺の地形や特定座標からの距離など、分かりやすいものが多く、じっくり考えればゴールまでの時間は短縮できる。目的地の見当さえ付いてしまえば、後はその場所を目指していけばOK。敵を倒していくアクションよりも、ヒントを頼りに狙いを絞っていくという、推理の過程を楽しみたい人にお薦めだ。（渡辺）



↑武器はエネルギー制なので、よけいな戦闘は禁物。拾ったアイテムは有効に使おう

Jコード080705



「組み立てバトル くっつけっと」

SS

惑星マホマホの王座を目指して3人（匹？）1チームを作り、数珠やシルクハットなどおかしなアイテムで武装して戦いまくるシミュレーション。ほのぼのしたノリがイイカンジだ。

やっぱりこのゲームはアイテム収集と着せ替えでしょう！

一応バトル系シミュレーションではあるけれど、このゲームに戦闘アルゴリズムの評価なんかいらない。その理由は、不思議さ＆かわいさ大爆発のキャラクターにある。ゲームの目的として「バトルに勝って王座を目指せ」なんてあるけど、プレイヤーの関心は「いかにアイテムを集められるか」にあるんだな。特にゲームに慣れれば戦闘は、勝利してアイテムを手に入れるための手段。装備するアイテムは能力よりも、プレイヤー個人の美学優先が基本なのがこのゲーム。多少能力が劣っていても、マメに回復してあげるなどキャラクターを愛してあげれば闘いにも勝利できる。そのバランスこそ、最も評価が高いところだ。その魅力から攻略まで「愛こそすべて」の1本と言っていい。（相原）



↑敵にイカした装備があれば、真似するのも勝利＆ベストドレッサーへの近道！



↑キャラクターを見せあえる友人が近くにいれば、ゲームは100倍面白くなる

Jコード089150



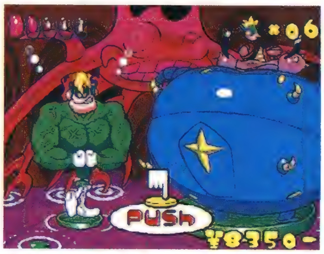
SUPER TEMRO

SS

かわいらしいキリギリスとモンシロチョウの少年少女となり、幸せの青い鳥を追いかける2Dアクション。アリや蛙などを倒して音符を集め、商品と交換してリッチになるのが目的。

雰囲気、演出。とにかくシュールな作りのアクションだ

見た目がコミカルなら、内容もライトでユニーク。ストーリー全体がイソップ童話のエピソードを散りばめた構成で、蛙と大きさ比べをして破裂させたり、入り組んだステージ内からブレーメンの音楽隊を探し出して演奏をさせるなど、ほのぼのとしたタッチが印象的だ。ゲームシステム的にも、音を泡にしてぶつける攻撃とジャンプだけとシンプル。序盤ではヒントが少なく、何をしていいのか分からないなど不親切な面もあるが、慣れると要所に隠された仕掛けを使うことを覚え、アクションの幅が広がっていくのがポイントだ。また、テンポよくボタンを押して攻略する、3種類のミニゲームが簡単そうなのにけっこう難しく、失敗すると悔しくて、思わず繰り返してしまうのが面白いかも。（小林）



↑横スクロールするステージには音符が散らばり、これを集めて大金持ちを目指す



↑ステージ最後のボス戦は、イソップ童話をモチーフにしたミニゲーム風なのだ

3月発売のテレビゲーム

- 鉄拳３
- パラサイト・イヴ
- EVE The Lost One
- みつめてナイト
- 実況パワフルプロ野球５
- THE HOUSE OF THE DEAD
- REBUS

…etc

今月のGOOBOOソフト

GOO BOO レビュー

注目ソフト評価確定!!

読者のゲームに関する「声」を集めたじゅげむならではの評価システムです。「注目!」に値するソフトは「注目ソフト・ピックアップ」を経て、読者により評価が確定します。巻末の読者ハガキでみなさんも応募してみてください。あなたの声がこのコーナーを作ります。

ゲーム情報の見方

GOO・・・・読者がもっとも評価した部分のコメントを掲載しています。GOOはGOODの意味です。

BOO・・・・読者がそのゲームを遊んで気になった部分のコメントです。BOOはBOOINGの意味です。

Jコード065790

PS 家庭用でこのクオリティ！ 鉄拳3



⬆シリーズ第３弾の対戦格闘。アーケードからの移植で、家庭用ならではの多彩なモードも魅力

総評 最も意見の多かったのがこのゲーム。このシリーズは毎回ユーザーを驚かせているが、今回も好評価が続出で、クオリティの高さを表す結果となった。アーケードではあまりプレイせず、家庭用で思う存分に楽しみたい人が多いのも特徴。プレイヤーの楽しみ方を考えた、多彩なモードや親切なシステムなどが好評価につながったのだろう。

Goo このシリーズ以外に手を出す勇気もないし、アーケードでは下手クソなため、大変待ち遠しかった。やっぱり面白い！ CGの美しさ、操作性、ストーリー性、新モード……。良作でもたいてい文句をつけたくなる私も、今回はまったく文句なし。（東京都 SARU）

Goo オープニング、エンディングムービーの迫力がすごい。移植もバッチリで、オマケモードもいろいろあって飽きません。お薦めの1本。（神奈川県 モクジン）

Goo すっごーくかっこいい。「YOU WIN!」の声にシビレる！ サウンドにもメロメロ。今日も夕食作るの忘れそう。（神奈川県 末吉則子）

Goo 何じゃこりゃ！ こんなのが家でやれるとは。もう両替機に千円札が消えていくこともない。

Goo ムービーの美しさは言うまでもなく、モードが多くあっていろいろな楽しみ方ができる。現行のPSでこれ以上のものはないんじゃないか、と思えるぐらい充実した内容である。また、アーケードでやったことがなくても十分楽しめる。（東京都 TAKUMI）

Goo すごいハマってるけど、TEKKENフォースモードのドクター・Bが倒せない。でも長く遊べそう。（愛知県 森弘）

Goo どこをとってもBOOの意見がない。（新潟県 むずい〜）

Goo 『鉄拳』シリーズ以外でもそうなんだけど、CGムービーでゲームを評価してしまう部分がどのゲーム雑誌にも見られます。確かに『鉄拳3』のムービーはすごい。でも、ムービーは2回見れば飽きます。キャンセルします。そこんとこよろしく。でも『鉄拳3』は、ゲームの内容自体が素晴らしいのでいいんだけどね。（大阪府 ロン）

Goo プラクティスモードでキャラクターの衣装を見ながら、1人で技を決めるのが好き。エンディングと衣装のためだけに買います！（福島県 猪狩祐介）

Boo PSオリジナルのゴンとドクター・Bは使いにくい。特にドクターは、よけいな演出で（年寄りのためうまく立てない）、下段中心の技が多くなってしまう。（神奈川県 ざいそん）

Boo アナログコントローラーのアナログモードに対応していないので、振動しか楽しめません。『鉄拳3』をやるためだけにデュアルショックを買うのは控えたほうがいいかも。アナログモード対応にしてほしかった。（千葉県 笹岡泰彦）

（神奈川県 モクジン）

Jコード065846

PS ミトコンドリアの暴走！ パラサイト・イヴ


⬆ミトコンドリアと人類の対決を描くＲＰＧ。美しいＣＧと『ＦＦ』ライクな戦闘システムが特徴

総評 きめ細かで美しいCGには評価も上々。しかし、システム、操作面での不満が少なからずあった。ゲームとして見ると評価はまずまずといったところか？ CGの質の高さにゲームの内容がかすんでしまった？

Goo 最近のスクウェアソフトにしては珍しく、ストーリーが分かりやすいし、バトルのときも主人公1人なのでプレイしやすかった。（埼玉県 たちゅひろ）

Goo 戦闘シーンに突入するときの心臓音。あれにはかなりグッときた。（埼玉県 内田浩之）

Goo あの暗いイメージがいいです。オープニングの美しいCG、雰囲気ある音楽。さらに戦闘シーンでは、アクションっぽく自分で動かすので、飽きずに眠くなることがない。（福岡県 うんちょろげ）

Goo 戦闘システムは新しくて面白い。武器の改造も楽しい。もっとツールが手に入れば、と思う。話が1本道なら戦闘や装備強化レベルアップでもっと楽しみたい。（神奈川県 曽根祥子）

Boo 確かに映像の美しさは1級品だと思う。でもそれだけ。なぜこのストーリーでRPGにする必要があるのか？ 『バイオ2』と比べると、リアルさが薄い気がする。「シネマティック」なのに宝箱はないでしょう。しかもリアルなNYの街の真ん中で。すごく残念。（奈良県 えるうっど2000）

Boo グロい（特にネズミの変身シーン）。NY市街の移動のとき視点が速く回転するので、『ゼノギアス』よりも酔う。アヤのダッシュが遅い。セントラルパークで50分さまよった。画面が全体的に暗い。（神奈川県 皇帝じゃ〜）

Boo CGなどの演出はさすがスクウェア。一見の価値は確かにあると思う。でもゲームとしてみると、いたって普通のRPG。しかも、ストーリーを進めるためにやらされている、という感じを強く受けた。（東京都 やす）

Boo キャラクターの操作性が悪い。隠しアイテムの場所が理不尽。また、声も欲しかった。これらすべては『バイオ2』の影響だと思う。（山梨県 隠れゲーマー）

Boo スクウェアのいう「シネマティックRPG」の意味が分からない。確かにCGはすごいけど、それとゲームは関係ないと思う。『FF Ⅶ』と同じく移動できる出入口は分かりづらいし、宝箱は相変わらず物陰に置いてある。この内容ならば、『バイオ』シリーズや、『Dの食卓』のほうがより映画的なゲームだと感じる。スクウェアがこの方向でいくならば、個人的には付いて行かない。いっそのことゲームソフトはやめて、CGの映画、映像専門でやってみては？（新潟県 シュガー）

Boo セーブを繰り返して遊んでいると、ムービーが非常にうっとうしく感じる。ショートカットキーが欲しい。また、アクションが苦手なのでバトルがつらい。（大阪府 小林康子）

Jコード070947

N64 高校から選手を育成可能！ 実況パワフルプロ野球5

総評 手応えあるモードに関しては評価が高かったが、グラフィック、難易度などの基本的な部分に変化を、という声も聞かれた。だが、おおむね好評価で、このシリーズの安定感を表す結果となった。

Goo サクセスモードがかなり難しくなったので、前作で不満だった僕は大満足。（東京都 小林七海）

Goo 細かい戦略プレイができる。また、打球の飛び方が自然。モード数も多いので、1人でも長く遊べる。（埼玉県 たちゅひろ）

Goo 高校が舞台のサクセスモードというのが最高！ イベントが多彩になり、何より親近感が増した。入力した名前を呼んでくれる技術の向上にも感心した。（岩手県 哲仁新型）



⬆投打の駆け引きが奥深い野球ゲーム。音声面や、サクセスモードなどが進化し、選手データも最新

Goo 前作の『4』より、ポリゴンって感じがまったくしない。サクセスモードでの高校時代もイベントがいっぱいあって面白い。（奈良県　大西晃）

Goo バットの音や、実況など音声面でもさることながら、サクセス選手をウグイス嬢が呼んでくれるのがいい。サクセスモードはいうことナシ！（大阪府　中島宏行）

Goo 甲子園を見ることもできるし、スカウトもできるというすごいゲームだ。（埼玉県　CAPTURE）

Goo 前作の『4』で完成し、進化というものはないと思っていました。しかしコナミさんに謝ります。自分で作ったオリジナル選手の名前をウグイス嬢がコールしてくれるというのは『甲子園V』にもありましたが、レベルは断然こっちのほうが上！　さすがコナミさん！　今年も1年間やり込みますよ。（東京都　富永浩司）

Goo 投手と打者の駆け引きが楽しめるのはこのゲームだけだと思う。目新しい進化はないけど、全然OK！（愛知県　なるお）

Boo 2等身キャラクターにも、そろそろ無理がきているみたいで、個性が出せず、みんな同じキャラクターに見えてしまう。（大阪府　HラブS）

Boo なんか、「またか」といった感じ。小手先の変化だけといった感じがする。（兵庫県　びぃと）

Boo 『パワプロ』シリーズはどうしても投手戦になってしまう。つまり難しい。（長野県　現存プー）

Boo 初心者には操作が難しすぎる。どうしても、慣れる前に諦めてしまう。（東京都　みやたまん）

Jコード076511
SS
ホラーなガンシューティング THE HOUSE OF THE DEAD


↑ゾンビ相手に銃を連射するガンシューティング。進行ルートの変化により、展開も変わっていく

総評 アーケード版の不気味さや、撃ちまくる感覚が再現されていた、と好評価多数。ただし、グラフィックが、人によっては大きくマイナスに映ってしまったようだ。見た目とプレイの感触、どちらを重視したかによって評価が分かれた。

Goo ほとんどアーケード版そのままの移植。難易度、恐怖感も完全に再現している。ゲームセンターではよく聞こえなかった声、サウンドもじっくり聞けて嬉しい。オリジナルのサターンモードもさまざまなキャラクターを選べて何度でも遊べる。（千葉県　中村啓一郎）

Goo やっぱり、恐怖モノガンシューティングは盛り上がりが違うなあと感じた。そりゃ、アーケード版に比べたら画質は落ちて当たり前。それよりもプレイ感をちゃんと移植してくれたスタッフに感謝！（大阪府　CNあるあるアルル）

Goo ゾンビが迫ってくる恐さが充分プレイしていて伝わる。さらに物語も、私を闇の世界へと引き込んでいくような雰囲気を醸し出している。（神奈川県　K・石塚・コータン）

Goo 移植は無理だろうと思われていたゲームをサターンで作ってしまうとは。出現パターンや、音声は完璧です。ただ、グラフィックと動きがちょっと悪いかな。（鹿児島県　SS装甲擲弾兵）

Goo 移植度は必ずしも高いとは言えない。しかし、真夜中1人で部屋を真っ暗にして、ヘッドホンを装備してプレイすると、初めてアーケード版をプレイしたときの感触がよみがえる。ただし、ガンコンは絶対必要。（福井県　ゼクス　ミーキス）

Boo やっぱりサターンのポリゴンは粗かった。アーケード版と比べるとかなりパワーダウン。また、オマケのイージーなモードはもっと簡単にしてくれ。いいかげんクリアできないので、やる気がなくなった。（香川県　ヤマト・タケシ）

Jコード077593
PS
殺人鬼は1人じゃない？ クロックタワー ゴーストヘッド

総評 外国のホラーというよりは、むしろ日本的な怨念の世界に近い雰囲気、それがユーザーの恐怖感を煽ったようだ。また、デュアルショックによる振動も相当な効果があるようで、そのあまりの衝撃にBOOの意見まであった。


↑前2作とは違い、二重人格の主人公と、各話ごとに別の殺人鬼が登場するホラーアドベンチャー

Goo デュアルショックの振動と、3D音響がいい。しかし、敵がちょっと多い気もする。（京都府　マニアーズ7号）

Goo 『ミコシサマ』の使い分けが難しいけど、人格でイベントが変わるのは嬉しい。（東京都　カリ☆メロ）

Goo あまりにも日本的な恐さにショックが加わってイヤ〜な感じ。殺人鬼がたくさんいて飽きがこない。さらに二重人格がサラっと使えていい。（宮崎県　菅野久美子）

Goo ホラー映画などが好きな人にお薦め。鳥肌が立つほど恐い。（埼玉県　CAPTURE）

Goo 二重人格の主人公という設定が面白い。ただ、自由に「翔」になれないので、フラグ立てに時間がかかってしまう。『バイオ』とは質の異なる恐怖感には、個人的に脱帽！　耳元で怪談を聞かされているようでした。操作も簡単でいい。（鳥取県　前田春代）

Goo 包丁を持った少女、ゾンビ、般若の男など、バラエティに富んだ殺人鬼との対決がよかった。二重人格な主人公も気に入った。（東京都　メリケン）

Boo 『ミコシサマ』を使って人格が変わるというシステムは、すごくいいんだけど、体力が勝手に回復しないのが悲しかった。まあ同じ所で何度も救急箱をゲットできるからいいけど。（東京都　津南）

Boo デュアルショックのブルブルが心臓に悪い！　夜に1人でやっていて、いきなりブルったときは、マジでビビった。冷や汗が出てきてなかなか寝付けなかった。（茨城県　さくら命）

Boo ポリゴンが粗いし、あまり恐くなかった。前作『クロックタワー2』のほうがよかったです。（栃木県　山井克也）

Boo 第1章であるものを調べていないとたどり着いてしまうエンディング、どうしても納得できません。どうして第2章で上から落ちてくるのかもよく分かりません。また、ベストエンディングを見ても、謎が残ったままのような気も。気のせい？　あっという間に終わるのもちょっと。（鳥取県　前田春代）

世の中ホラー全盛？

『バイオハザード2』をはじめ、『クロックタワー　ゴーストヘッド』、『パラサイト・イヴ』、『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』など、ホラーゲームが全盛といった感じがする今日このごろ。今月のハガキを見ても、これら4本へのハガキはかなり多い。どうして皆、コワいの承知でコワいゲームをやりたがるの？　というわけで、『ザ・ハウス・オブ〜』をアーケードで徹底的にやり込んだという女性ゲーマー、S・Bさんに話を聞いてみることにした。

「ズバリ、怖いモノ見たさです」

そ、そうなんですか!?

「多くの人が『もっと刺激がほしい』と思ってプレイするのは確かです。子供心に『おばけ屋敷に行きたい』と思うのと同じかな（笑）」

思わず頷いてしまう本欄担当。

「ただ、最近のホラーゲームはかなりリアルになっているので、現実とゲームの境界が見えなくなる危険があるような感じはします。あと、こっちは純粋にいいゲームとして楽しんでいても、子供の刃傷沙汰があると、世間様からの厳しい非難の矢面に立たされてしまうのが……」

ゲームはゲーム、現実は現実と認識した上で刺激とコワさを満喫……いや、やっぱりオレはコワいのヤだから遠慮しとくよ、ウン。

Jコード077399
PS
ファン待望の最新作 新日本プロレス 闘魂烈伝3



↑リアルな映像と、3すくみシステムが特徴。今作ではレスラー数が増え、エディットも可能に

総評 この手のゲームは、題材となる競技（プロレス）のファンを意識した作りとなるのが普通。そして今作は、そんなファンを大いに満足させる結果となったようだ。登場レスラーの追加、動きや登場シーンの演出など、細部へのこだわりが好評価へとつながったようだ。

Goo 洗練されたシステムで、複雑な操作を要さない。しかも前作よりキャラクターが増えている上に、他団体まであって言うことナシ。『4』がでるなら全日本も入れてほしいもんだ。（東京都 宮廷魔術師A）

Goo テーマ曲はすべて本物。毒霧が無限に吹ける。エプロンでの攻防。そして、サスケスペシャルを使う橋本。毒霧を吹く猪木なんてのも作れるエディットモード。ダウンからでも投げ可能。プロレスファンなら買いでしょう。（佐賀県 筋少伝道師）

Goo とてもリアルで、前作よりもボリュームアップしているエディットモードもパーツは少ないが、技は完璧！ レスラーも多いし、操作も簡単。初心者からマニアまで、安心して買える。ただ、入場シーンが全試合で見られないのは残念。あと、実況が欲しかった。（茨城県 匿名希望）

Goo 長州力のカラリアットは、相手の方向に勝手にいってくれる。（兵庫県 のび太）

Goo ライガーの「VS橋本バージョン」があるだけで満足！ モーションがきれいで、プロレスゲームの王道。（岐阜県 岐阜の星）

Goo プロレスファンとして、絶対にゲット！ 選手の個性がよくでていて、「アピールしてからこの技でフィニッシュだ！」と選手になりきってプレイしてしまう。（栃木県 金子智一）

Boo そろそろ操作系に変化が欲しい。なぜなら、運に頼ったジャンケン方式のシステムは、うまさが出にくいからだ。（福岡県 うんちょろげ）

Jコード076279
SS
2人の主人公の視点が楽しめる EVE The Lost One

総評 前作がかなりの評価を得た作品だけに、今回はやや辛口の声が聞かれた。やや小粒な印象を持った人が多いようだ。完全否定派は少なく、前作で楽しんだ人の意見がほとんどだったためともいえる。



↑杏子とSNAKE、2人の主人公の視点からストーリーを楽しめるマルチサイトシステムを採用

Goo ストーリーやキャラクターは、前作のほうが好き。が、続編としてはこれでいいのかも。ただ、ラストが尻切れトンボな感じがする。（福島県 東のアキラ）

Goo アニメーションが多くてきれい。ほぼフルボイスというのも嬉しい。ラストシーンもとても印象的。（埼玉県 鈴木大補）

Goo アニメーションが前作よりもキレイでよかった。（愛知県 永田朋良）

Boo まったく別の作品と見れば悪くはないのだろうが、前作のキャラクターの結末が悲しすぎる。買わなければよかったと後悔している。（富山県 私はSS派）

Boo 何か全体的に物足りなかった。けっこう時間も掛からなかったと思う。前作のほうが個人的には好きだ。とにかく物足りない。（東京都 スズキ）

Boo グラフィック、ムービーは文句無し。だが、肝心のシナリオ面。出来は悪くないが、前作をプレイしてそれ以上のものを期待していた人には、ちょっと物足りないかも。（東京都 本多貴之）

Boo 盛り上げるだけ盛り上げといて、あの終わり方はないと思う。「あとは想像におまかせします」といわれたようで、なんかすっきりしなかった。（佐賀県 筋少伝道師）

Jコード063223
SS
バンド活動でハートを射止めろ ときめきメモリアル 彩のラブソング

総評 『ときメモ』を知っている購買層が圧倒的なためか、すべてがGOOの意見で占められていたこの作品。ヒロインのファンだから、その子が出演しているだけで全てが許せてしまうという意見も。もちろん、前作『虹色～』を上回るミニゲームなどの楽しさ、シナリオなども好評価につながっている。



↑今回のヒロインは、明るい帰国子女の片桐さん。サブキャラクターも多数出演し、話を盛り上げる

Goo シナリオ、サブキャラクター、ミニゲームと文句無し。このゲームをやって片桐彩子に惚れないヤツはいない。気がついたら英語を使っている。いやマジで。（東京都 ペンギン不足）

Goo このシリーズの前作をやったので、今作も買った。1人に絞ったこのシリーズは、毎回楽しめる。やった後に感動させられるゲームだった。ミニゲームもしっかりしていて、『ときメモ』のファンならずとも楽しめる作品。（東京都 君塚晃平）

Goo ストーリーもありがちな話。ギターのミニゲームが難しいので腹がたった。ロード時間がちょっと長い。でも片桐さんがいいので万事OK。（滋賀県 だいてつ）

Goo とにかくゲームや行動などで、前作を超えている。特に、ミニゲームのギターの演奏や編み物は、結構ハマれる。（奈良県 大西亮）

Goo 登場人物が、脇役なりにそれぞれのドラマがあってよかった（特に、秋穂みのり）。しかし、ギターのミニゲームが難しい。（大阪府 前田和則）

Goo 新キャラクターの鈴音ちゃんがメッチャかわいいです。ミニゲームも豊富で、だからといってうざったくなくバランスもいいし、後は片桐さんが好きかどうかでしょう。（北海道 伊藤茂雄）

Goo うまくまとまっているし、面白い。が、前作『虹色～』のときほど感動できなかったような気がする。理由の1つに、メインストーリーにまったく関係のないサブキャラクターの存在があるような。まあ、サブイベントを無視すればいいだけかもしれないが。（東京都 SARU）

Jコード062391
SS
騎士道と恋愛の2つを極めて みつめてナイト

総評 『ときメモ』のコナミと、『サクラ大戦』のレッドカンパニー。この2社が手を組んだ作品とあって、発売前の期待も相当なモノだったはず。しかし、その期待に見事応えた結果となった。また、特筆すべきは、いままで恋愛モノに興味のなかった人にも受け入れられたということだろう。



↑1人前の騎士を目指しながら、知り合った女の子と仲良くなるのが目的の恋愛シミュレーション

Goo 恋愛はやっぱり生の女の子と！ と思っていた私がハマッタ！ すんなり入り込めるし、何より、出会った女の子全員をゲット

GOO BOO レビュー

したくなるのがすごい。「このゲーム面白いよっ」と言ってプレゼントしてくれた女友達よ。君は一体？（神奈川県　パンダのミミ）

Goo しっかりとプレイに影響してくるキャラクターたちの相関図。別世界の出来事ということで完全に割り切っているというのもいい。セリフもドキドキで、まさに大作という感じ。（兵庫県　小林さんのドリ）

Goo CFがものすごいので、これはCFにソフトが負けてしまうのでは、と思いましたが、俺ってなんて純粋なんだろうと感じさせてくれる作品でした。（神奈川県　K・石塚・コータン）

Goo 他の女の子のことや、噂を気にせず、自分の好きな娘のことだけを考えられるのがいい。これって結構自然なことなのに、今までの恋愛シミュレーションではなかったことではないだろうか？（北海道　伊藤茂雄）

Goo 時代を遡った『ときメモ』みたいな感じでとてもよかった。イベントがとても多かったので、何回もやれる。ミニゲームも飽きなかった。ただ、イベントを発生させる条件が難しい。（東京都　君塚晃平）

Goo システムもいいがキャラクターもいい。最後、誰ともくっつかなくても「聖騎士」になるとエンディングがかっこいい。オープニングシーンもいい。とにかくいいことづくめ。個人的には「アン、ノエル、テディー、プリシラ」が好きだ。「アン」、いい娘じゃないいいか。（福島県　東のアキラ）

Boo ロリィとラブラブになれないとは残念……。（東京都　ALI）

GOO BOO フラッシュ

セガワールドワイドサッカー98（SS）

Goo ゲーム全体に何の文句もない。やっぱりX-BANDの通信対戦がアツイ！　タイムラグも気になるほどなく、まさにワールドワイド！（岐阜県　岐阜の星）

Goo 実況が英語なので、とても臨場感があるし、それに何といっても通信対戦がすごい。全国の人たちとプレイできる。（栃木県　金子智一）

Boo 日本語の実況が聞けないのがまず不満。ゴールしたときも、どこかあっさりしていて盛り上がりに欠ける。（大阪府　CNあるあるアルル）

Boo 96年に発売されたものと比べてほとんど変わっていない。（神奈川県　ペンネールより）

REBUS（PS）



⬆天野喜孝氏のキャラクターが光るタクティカルRPG。アイテムの組み合わせに妙味がある

Goo 造語がたくさん出てくるが、遊びやすい。天野氏の絵はこのゲームにあっていると思う。初心者には嬉しい配慮も多い。（兵庫県　小林さんのドリ）

Goo キャラクターがしっかりしていて会話が面白い。全体的に簡単で物足りなかったが、2つの違ったストーリーをすべて終えたときの充実感はGOOD！（千葉県　井崎の法則）

Boo 戦術的な思考がないに等しく、『ファイヤーエムブレム』派の俺としては物足りない。（奈良県　矛盾の雨）

ずっといっしょ（PS）



⬆周囲にばれないように女の子と同棲をする恋愛シミュレーション。軽いノリで楽しめる

Goo ノリが軽い。また、男友達のマヌケぶりも面白い。ゲームの目的を忘れ、男友達を思いっきりこきおろすのも面白いかも。（福島県　東のアキラ）

Boo 相手に返答するときの時間がすごく短くて、つい間違ってしまう。そしてすぐ女の子が怒るし、困ったもんだ。（茨城県　七瀬北斗）

ゼロパイロット（PS）

Goo ゲームとしてはスピード感もなくやや単調であるが、このようなマニアックなゲームも必要であると思う。操作感も、デュアルショックによりかなりリアルになり、マニアにはたまらないゲームとなっている。（大阪府　オールドゲーマー）

電流イライラ棒リターンズ（PS）

Goo TVと一緒なのでびっくりした。デュアルショックの振動がたまらん。（東京都　みやたまん）

Boo 実際のものをアーケードでやったほうが面白い。（大阪府　HラブS）

Boo 棒の速さがギア式で変わるので、調節が難しい。ボタンをコンフィグで変えられればよかった。（東京都　清水宣明）

わくわくぷよぷよダンジョン（SS）

Goo ゲーム的には『シレン』みたいで、難易度は大変易しいです。『ぷよぷよ』のキャラクターがかっこよくなって登場するので、好きな人にはお薦めできます。3人の主人公がいて、手に入れたアイテムをショップに売れば、他の主人公でプレイしたときに買うことができます。アトラクションをクリアすれば、アイテムや経験値も残り、何度でも入れます。（愛知県　井川達雄）

ブシドーブレード弐（PS）

Boo 表・裏攻撃の必然性が感じられない。攻撃を攻撃で返すシステムのせいで、ボタンを連射しているだけ。何の戦略性もなく、当たったもん勝ちの何とも味気ないゲームになっている。そのうちまともに戦うのがばからしくなり、ダッシュの表攻撃しか使わなくなってしまった。また、無限コンティニューなので緊張感もない。（東京都　X hide）

Boo 前作で、前面に押し出していた武士道の精神や、斬られた箇所の負傷がまったくといっていいほどなくなっているし、問題点であったストーリーが分かりにくい。ポリゴン欠けがひどい点も解消されていない。（神奈川県　熱暴走多すぎ）

装甲騎兵ボトムズ ウド・クメン編（PS）

Boo オープニング以外、すべてBOO。中でも操作が難しい。ロックオンしないから当たりづらい。また、敵がどこにいるか分からない。限定版のデュアルモデルが付かなければ買っていなかった。（福島県　佐藤浩史）

信長の野望　将星録（SS）



⬆『信長』シリーズ最高峰といわれる作品。外交よりも国造りに重点がおかれている

Goo 数多くのイベントや、開発作業は、面白いのでのめり込むが、敵将の思考時間が長すぎるのが難。しかし、完成度は高い。（神奈川県　黒木彰一）

音楽ツクール　かなで～る2（PS）

Goo 打ち込むのは面倒だ。が、結局は根気と意志。操作としては、音符の消去に手間が掛かる。消去の操作が別系統でできればよかったのだが。とはいえ、音楽をしっかり作れることに意味があるソフト。（東京都　竹信航介）

面白い体験談、意見求む！

今月はなかなか豊作で、GOOの意見がBOOの意見をかなり上回ることに。こんな時期は、どのソフトを買おうか迷ってる人も多いはず。お金と時間を計算して、さらにこのコーナーの貴重な情報を加えれば鬼に金棒。雑誌の広告や記事とはまた違った分かりやすい情報、意見ばかりなので、有効に活用できるでしょう。しっかりプレイした、分かりやすい意見をこれからもお待ちしてます。

あなたの声で1本のソフトを細かく検証

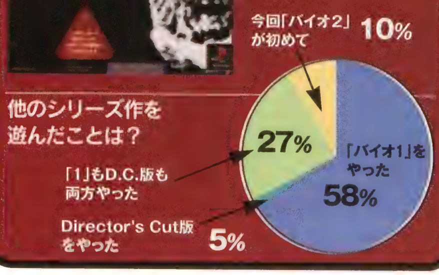
ソフトみじん斬り

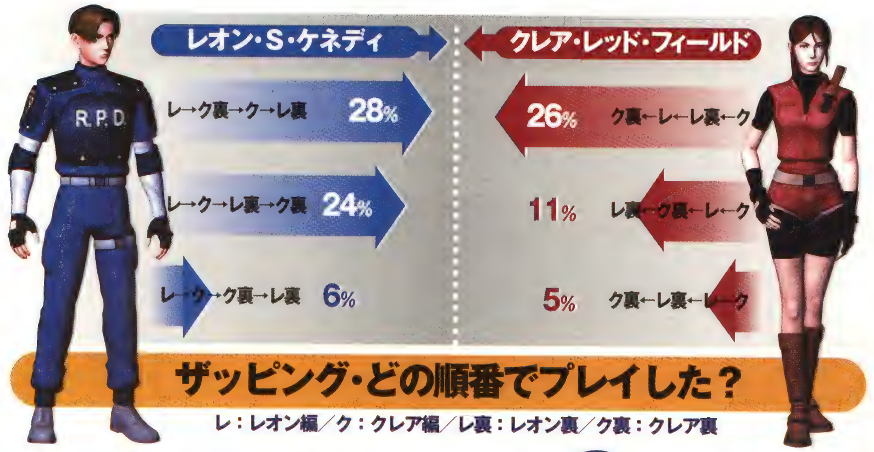
期待の新作ランクでは常に上位をキープし、待ちに待たれたサバイバルホラーの最高峰。気になる出来、前作との比較や楽しみ方。実際プレイしてド〜だったのか?

バイオハザード2



●プレイステーション
●カプコン
●サバイバルホラー
●98年1月29日
●6800円





ザッピング・どの順番でプレイした?

レ:レオン編/ク:クレア編/レ裏:レオン裏/ク裏:クレア裏

◇シナリオの進め方も大きくは、最初にレオンかクレアか、そして表・裏・表・裏といくか、表・表・裏・裏といくかで分かれる。最初にレオン編から始めた人がやや多かったみたいだけど、かなり票はバラけた。キミはどのタイプだった?

検証1 プレイ中の恐怖感状態や気持ちは?

●部屋は真っ暗、心臓バクバク。（東京都　たかちん）

●コントローラは汗びっしょり、目は血走り状態でかなり危険!（東京都　みかまん）

●ドアを開けるとき、終始ビビりまくり。（大阪府　加来達郎）

●物音に敏感になり、やけに背後が気になって何度も振り向いた。（愛知県　ひとり暮らし）

◇ハラハラドキドキのプレイ、ビクビク姿が目に浮かぶようです。

●来る?来る?来る?来る?　来る?　まだ?（岐阜県　岐阜の星）

●逃げちゃダメだ、逃げちゃダメだ、逃げちゃダメだ、逃げちゃダメだ。（福岡県　おんでぃーぬ）

●弾数節約、弾数節約…。（兵庫県　大津っ子）

◇ただ、恐怖感については「そーでもなかった」という声も多かった。恐怖の質が変わったのか?

●前作より、恐怖より突然のビビらせが多い。（千葉県　SUD）

●怖いというよりビックリ。（神奈川県　のり）

◇とは言え、怖いモンは怖いス!

●もうビビらないと思いつつ、ビクッとする自分がいる。（埼玉県　矢島勝己）

●実際にチビッた…。（神奈川県　佐々木太士）

検証2 前作との比較期待と改善点

前作から良くなった点

1. **グラフィックの強化** キャラや背景がキレイにリアルに
2. **「表」「裏」のボリューム** 4つの違うシナリオで長く遊べる
3. **物語/ストーリーの質** 内容が濃く奥が深くて感動できる
4. **武器の増加&カスタム** 使い分けやパワーアップが嬉しい
5. **EASYモードの存在** 弾数などが多く初心者でも安心

この他にも「1」からの改善や向上に評価の声が挙がっていた。

●実写の映像を使わず、美しいCGムービーで統一したところ。（大阪府　えのきだけ）

●操作性が格段に良くなった。（岐阜県　ぱぱらぱー）

●隠しオマケが増えて、燃える。（茨城県　只野オイラン）

●敵の増加で、より活動的なゲームになった。（愛知県　如月徹）

●マップが見やすくなった。ランチャーの弾が入れ替えられる。（埼玉県　矢島勝己）

●各アイテムの配置が絶妙だと思う。（奈良県　パワプロ君2号）

●シリーズ初プレイではあるが、前作も観てみたくなった。（東京都　五十嵐太郎）

◇一方、「3」への期待も含めた改善点では、易しくなってしまった観のある謎解きと、物足りないザッピングへの意見が目立った。

●謎解きに工夫がほしい。（神奈川県　MAS）

●単なる鍵集めで終わらない仕掛けを望む。（東京都　たかちん）

●ザッピングをもっと極めてほしい。（神奈川県　オチュー命）

●ザッピングの必要を感じなかったので、ひとつのシナリオを長くしてほしい。（神奈川県　のり）

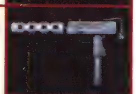
◇また「1」から言われていて、まだ改善されていない点もある。

●要らないアイテムをその場で捨てたい。（神奈川県　HIDE）

●素手でも戦えるキャラを作ってほしい。（沖縄県　MIC）

●乗り物での攻撃があってもいいと思う。（宮城県　シック）

好きな武器BEST3

1位	**ショットガン**(カスタム) 複数の敵も一掃できる	
2位	**サブマシンガン** 倒れるまで撃ち込んで	
3位	**マグナム**(カスタム) ズシリとくるこの重み	

●操作にバックジャンプやサイドステップなどを入れてほしい。（東京都　落合克崇）

●「1」のときのような、心に染み渡る怖さをもう一度!!（東京都　KAZU）

●もっと自由度の高いゲームにしてほしい。（茨城県　ゲーマー）

検証3 バイオ2にサブタイトルを付けよ!

■マジメ系サブタイ

●アンブレラの逆襲（同様多数）

●ドアの向こう側の恐怖（東京都　unknown）

●「表」と「裏」の微妙な関係（熊本県　タカちゃん）

●残酷な時が2人を別つ（千葉県　03信号）

●生きろ!（東京都　イエイボーさま）

●腐敗する街（山口県　びしゃもん）

●T→G（東京都　羽島俊樹）

■お笑い系サブタイ

●Gショック!（岡山県　アパッチケン太）

●〜のび太の殺戮桃源郷（兵庫県　どあほう列伝）

●冬のゾンビ祭り（神奈川県　マリ姉好き）

●おれっ、ゾンビ!!（京都府　辻博司）

●ゾンビ、ゾンバー、ゾンベスト（東京都　KAZU）

●クリス訪ねて三千里（岐阜県　ぱぱらぱー）

●お前、脳みそ見えてるけど大丈夫?（愛知県　なる夫）

◇お笑い系のサブタイのほうが多かったのは、じゅげむ読者の性!?

ソフト売上ベストテンから、周辺機器やオススメCD-ROMまで
ギュギュ～ッと濃縮パソコンページ

ぱそじゅげEX
イーエックス

パソコンゲーム Top10

1位 NEW 三國志VI
●WIN95●歴史シミュレーション●光栄●98年3月13日●13800円
2457p.



日本人は歴史が大好き。おなじみ『三國志』シリーズの最新作が堂々の1位に。戦略・戦術を尽くし、新たな歴史を刻め!!

2位 ↓1 Sequence palladium
●WIN95●シミュレーション●工画堂スタジオ●98年2月13日●11800円
576p.



日本人は美少女も好き。緻密なシミュレーションと、美しい精霊との心温まる交流。2本立てで楽しめる。

3位 NEW 戦国美少女絵巻 空を斬る!!
●WIN95●美少女歴史RPG●TGL●98年3月20日●9800円
531p.



こちらは歴史＋美少女という最強のコンビ。主人公は見習いくのいち。着せ替え(変装)システムもあるぞ。

4位 NEW ロマンレーヌ
●WIN95●女王育成シミュレーション●キングレコード●98年3月12日●8800円
243p.

5位 NEW バトルアスリーテス 大運動会
●WIN95●育成シミュレーション●TGL●98年3月13日●9800円
225p.

5位 NEW エーベルージュ2
●WIN95●恋愛·育成シミュレーション●富士通パレックス●98年3月6日●8800円
225p.

7位 NEW 織田信長伝～英傑伝シリーズ～
●WIN95&NT●シミュレーションRPG●光栄●98年3月27日●9800円
180p.

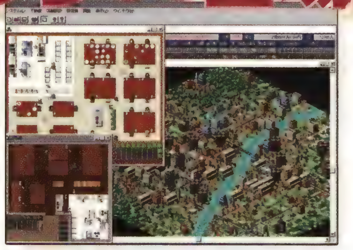
8位 ↓3 銀河英雄伝説V
●WIN95●シミュレーション●ボーステック●98年1月15日●10800円
171p.

9位 →9 TOMB RAIDER2
●WIN95●アクションアドベンチャー●ビクターインタラクティブソフトウェア●98年2月25日●7800円
153p.

10位 NEW Midgard
●WIN95●RPG●バロック●98年3月13日●9800円
144p.

今月のMENUは…

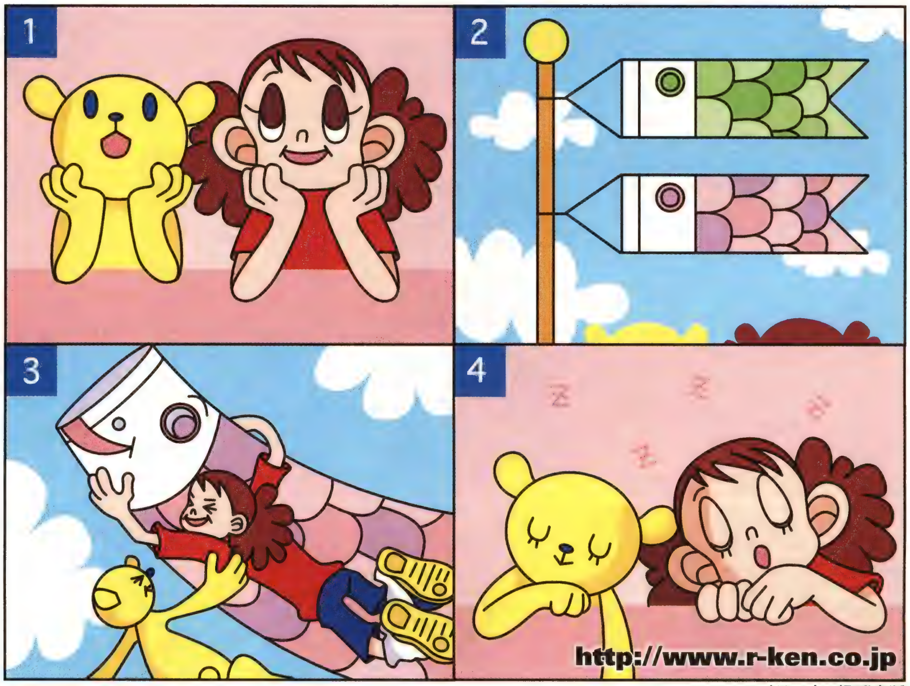
あの!人気シミュレーションゲームがグレードアップして登場!!



近所のうどん屋がつぶれました。次はどんな店ができるんでしょう？　編集部では次期店舗構想について喧々諤々。夢は膨らむけど、実際の経営って大変なんだよね。まずは経営シミュレーションで腕試し。倒産なんて怖くないもん。

春だ! ゲームだ! 衝動買いだ!!

渋谷洋一の『RED OUT!』
スタパ斉藤の『地獄から(以下略)』



イラスト／R研究所

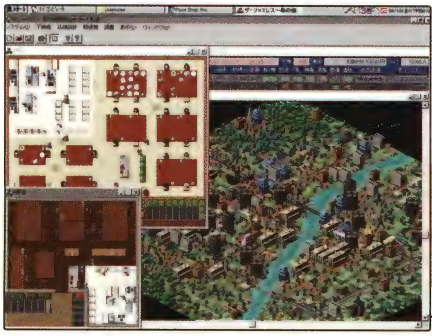
PRESENT

このマークがついているモノは、「ぱそじゅげ」読者へのプレゼントです。
欲しい方は、住所、氏名、年齢、職業を明記のうえ、〒105-0021 東京都港区東新橋 2-12-11 電池ビル 株式会社リクルート　じゅげむ編集部　ぱそじゅげEX「○○プレゼント」係 までハガキでどうぞ。このコーナーへのコメントなんかも書いてくれるとうれしいな。
締め切りは5月29日。当日消印有効です。

あの！人気シミュレーションゲームがグレードアップして登場!!

今月のPUSH!

今月は、大ヒットを飛ばした人気シミュレーションゲームの続編情報がやってきたぞ。また、東京ゲームショウでのパソコンゲームブースレポートも必読。コンシューマーゲーム隆盛の時代だが、やっぱり新しい風はPCの方から吹いてくるといった感じかな。PCゲームは、この一年で大きく変わりそうだ。今後のPCゲーム界の動向には要注目だぞ。



ザ・ファミレス～あの街を独占せよ～

●WIN95／NT●シミュレーション●マスターピース●発売中●7800円

●CD-ROM●486-100MHz以上●メモリ16MB以上●HD空き約50MB以上　Jコード075876

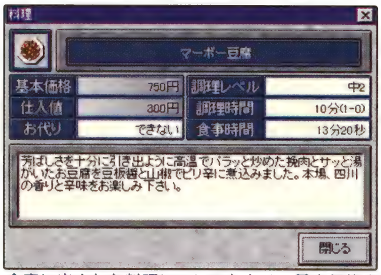
ラーメン屋や洋食店など、いろいろな飲食店を経営するオーナーになれる!!

今回紹介する『ザ・ファミレス』は、経営シミュレーションのヒット作『ザ・コンビニ』を作ったマスターピースの最新作。まずは小さな飲食店からスタートし、お店の従業員ともどもレベルアップしていくことで、やがてはさまざまなタイプのお店を経営することができるようになる、というシステムだ。

最初に経営できるのは、そば屋、喫茶店、ラーメン屋の3種類。まず、店舗を手に入れたら内装をほどこし、料理人と従業員を雇う。初めのうちは、作れる料理の種類は少ないし、味も今イチなのだが、数をこなすことでだんだん上達していくぞ。

また、このゲームは細かいグラフィックにも凝っている。客が席につくとテーブルに水を出したり、客の前にある料理が、時間と共に減っていったり……という具合。さらにそれらをクリックすれば、客が今どういう状態か、この料理はなんなのかといったことまでわかるのだ。

街の人口を何人にしろ、といったシナリオモードもあるが、別にこだわる必要はない。自分の思い込みのままに、ずっと小さな店でこだわりのラーメンを作り続けてもいい。そんな自分だけの楽しみ方ができる、自由度の高いゲームだ。



⬆客に出された料理についてわかる。基本価格や仕入値、調理時間などを考えて、人気薄で手間のかかる料理はメニューから外すのも手だ



⬆これが全体的な画面。今、経営している店舗別の客の入り、売り上げなどがわかる一覧表、街の全体図、各店舗の中といったウィンドウがある



➡料理の中には、和風スパゲッティや和風ハンバーグのように和食と洋食の技能がないと作れないものもあるので、別の店に人事異動をしてやるといい



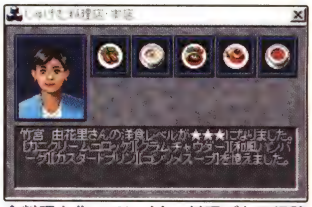
⬆最初はダメだった従業員も、時間が経つにつれ能力が上がっていく。だが、どうしても使えない奴は解雇するしかない



➡料理人ごとに、得意料理のベストテンを見ることができる。逆にいえば、店の料理の中で人気のないものもわかるぞ



➡出来上がった料理を置くカウンターは少なくないかなど、店舗の中をよく見て、効率的に物事が運ぶようにしてやろう



⬆料理を作っていくと、料理ごとに経験値が蓄積される。やがて、経験値が一定量に達すると、次のより難しいレベルの料理を覚えていくようになる



The Tower II

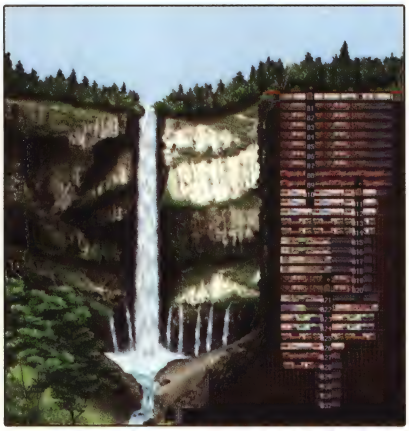
●MAC●シミュレーション●オープンブック9003●98年6月発売予定（7月にWIN版発売予定）●予価9800円
●CD-ROM

パソコンならではの機能でタワーがもっとすごくなる

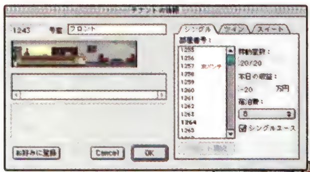
パソコン版で爆発的な人気を得て、コンシューマーにも移植された建築シミュレーションゲームの決定版『ザ・タワー』の続編がいよいよ登場するぞ。

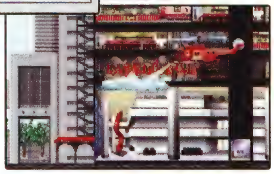
今度の作品では、新しい要素がいろいろと登場する。中でも最も注目なのが、完全なプラグイン構造を採り入れたという事だろう。プラグインというのは、簡単にいえば追加ファイルのこと。これによってマップやシナリオ、新しいアイテムなどを後から増やすことができるのだ。もちろんこのプラグインは、オプションパッケージとしてお店で売ったりもするが、雑誌付録のCD-ROMに添付したり、インターネットからダウンロードできるようにする予定とのことだ。また、プラグインのダウンロードは無料で出来るものも用意するそうだ。みんな、新しいタワーには要注目だぞ！

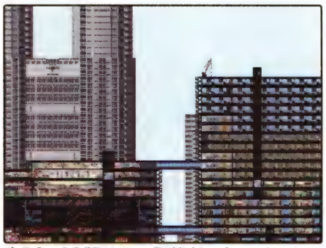

⬆ハワイのワイキキリゾートマップ。一大リゾートビルを建設するのは楽しいんだけど、なんかバブルの頃の不動産業者みたいな気がしちゃうなぁ


⬆マック版の初回にバンドルする予定の華厳の滝マップ。ただ開発するだけのマップではなく、四季とともに姿を変えていく自然の姿を楽しむことができる


➡今回からショップの種類を選んで設置することが可能になった。また、ショップエディターで商品構成も変えられるぞ


⬆新しく増えたフロントデスク。ホテルの部屋を管理する役目がある。もちろんお客はフロントを通ってから宿泊するので、設置場所にも気を付けよう

⬇高層ビルで最も恐ろしいのが火事。お金はかかるけど消火隊に出動要請だ！



⬆PS、SS版でのみ可能だったツインタワーを作ることができるようになった。また、スカイブリッジも新たに登場

WIN95 MAC

タイタニック 日本語版

●アドベンチャー●メディアカイト●発売中●8800円　Jコード088439 088447

WIN95版●CD-ROM●2倍速以上●Pentium90MHz以上●メモリ16MB以上（32MB以上推奨）
MAC版●CD-ROM●2倍速以上●PowerPC601/80MHz以上●メモリ24MB以上（32MB以上推奨）

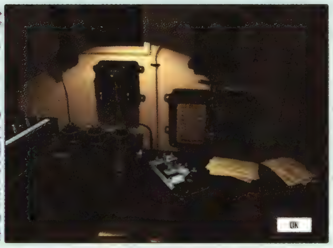
タイタニックの悲劇は変えられないのか

1912年、一夜にして海に沈んだ悲劇の船タイタニック号を舞台にしたアドベンチャーゲーム。

第2次世界大戦のさなか、ひとりのイギリス情報部員は昔のことを思い出し悔やんでいた。豪華客船タイタニックでの任務の失敗が、今の戦争につながっているのではないかと。その時、突如襲ったナチスの爆撃によって彼の身体は時空を越え、過去へと戻った。今こそ、任務を成功させるのだ。プレイヤーは情報部員となり、タイタニックに乗船している仲間と接触し、船から脱出しなければならない。

このゲームはマルチエンディングになっていて、プレイヤーの行動によって話の展開も分岐する。きみは、悲劇の運命を変えることができるだろうか。


⬆相手をクリックすれば会話が始まる。重要な会話を見逃さないように

➡プレイヤーの立場はただの乗客なので、すぐには入れない場所もある。乗組員と話をしよう


WIN95

アーキメディアン・ダイナスティ

●シューティング●アートディンク●発売中●8800円　Jコード076015

●CD-ROM●2倍速以上●486-100MHz以上（Pentium90MHz以上推奨）●メモリ16MB以上

暗い海の中を舞台にしたシューティング

地表が荒廃し人類が水中に生活の舞台を移した近未来の地球。主人公は、全アクアにその名をとどろかせた名パイロット「デッド・アイ」フリント。しかし、その彼も最近の仕事でさんざんな目にあってしまう。プレイヤーはフリントとなって、失われた名誉を回復するために戦わなければならない。

アドベンチャーっぽい感じで話が進み、さまざまな依頼を受けてお金を稼がなければならない。仕事を受けると潜水艇を操って海の中を移動し、敵と戦う3Dシューティングとなる。海の中には海流があり、激しい流れの中では制動がままならないこともあるぞ。

重厚な雰囲気とリアルなシステムを持つ、いかにもアートディンクらしいゲームだ。


⬆障害物除去の簡単な仕事。狙いを定めて、撃ち壊せばいい

PRESENT
➡今回は5名の人にこのソフトをプレゼント。詳しくは193ページを見てね



エネミー・ゼロ



⬆外宇宙から地球へ帰還する巨大な宇宙船内を舞台に、見えない敵との戦いを描いたインタラクティヴ・ムービー。システムを一部変更し、よりゲーム性が高まった。また、Direct3DやDirect3Dサウンド対応のため、そのグラフィックや音響はSS版以上の出来に仕上がっている

●WIN95●アドベンチャー●セガ・エンタープライゼス●CD-ROM

THE HOUSE OF THE DEAD



⬆アーケードで人気を呼び、3月末頃にSS版も発売された作品が早くもPC版として登場。本作は、政府秘密機関が怪しい実験を行っていた洋館で繰り広げられるホラーガンシューティングゲーム。Direct3Dに対応しており、アーケードなみの画像と滑らかな動きを実現している

●WIN95●ホラーガンシューティング●セガ・エンタープライゼス●CD-ROM
●2倍速以上●Pentium133MHz以上推奨●メモリ16MB(32MB推奨)

FIFA Road to WORLD CUP 98



⬆FIFA(国際サッカー連盟)World Cup France 98公認のサッカーゲーム。172カ国の代表チーム、4500人を越す選手が見事に勢揃い。世界各地区の予選から、最終戦までを完全に再現したゲームモードを楽しむことが出来る。もちろん日本代表チームのデータもばっちりだ

●WIN95●スポーツ●エレクトロニック・アーツ●CD-ROM
●Pentium100MHz以上●メモリ16MB以上●HD空き20MB以上

Final Fantasy VII



⬆PS用ゲームとして、日米欧で500万本以上のセールスを記録した超ヒット作の移植版。PS以上の美麗なグラフィックを堪能することが出来る。英、仏、独、西の4カ国語への対応で、今年の夏に北米、欧州において発売の予定。現在、日本での発売予定はないということだ

●WIN95●ロールプレイング●スクウェア●CD-ROM
●Pentium166MHz以上●メモリ32MB以上

TOPICS 東京ゲームショウに見るPCゲームの未来は!?

去る3／20〜22に開催された東京ゲームショウ。コンシューマー機用のゲームが中心で、これまでPCゲームはオマケみたいなものだったが、今回はPCゲーム専用コーナーが会場の中央に設置され、多くの関心を呼んだ。

特に目立ったのがインテルで、ペンティアムIIがいかにゲームに向いているかという大きなデモンストレーションを行った。会場では米スクウェアが開発中のPC版『FFVII』やイギリスのレイジソフトウェアが開発した『INCOMING』などが公開された。また、昨年インテルが発表したOAA(オープン・アーケード・アーキテクチャー)をベースにしたゲームとして『Quake II』のアーケード版が参考出展され、PCゲームファンの注目を集めていた。

また、日本勢としては、お馴染みのPCゲームメーカー以外に、先ほどのスクウェア、コナミ、セガ(PCでも最早お馴染みだが)などコンシューマーでも活躍しているメーカーが出展していたため、一般客の注目を集めていたのが目新しかった。

コンシューマーのファンが多い中で、いつもはどこか肩身の狭い気がするPCゲームファンだが、PCゲームとコンシューマー、そしてアーケードの関係は変化を見せはじめている。今後の東京ゲームショウが非常に楽しみだ。

Quake II Arcade Edition

➡人気のPCゲーム『Quake II』をOAAベースのアーケードゲームとして製作し直したものが展示されていた。OAAというのは、Pentium IIをベースにしたアーケードゲーム向けハードウェアの仕様で、これを利用すればアーケードゲームをPCで開発できるというもの。開発資金の削減や移植の省力化といったメリットがある。今回は、その日本向けのデモンストレーションというところだ。ちなみに本作は、米国で夏頃に発表される予定



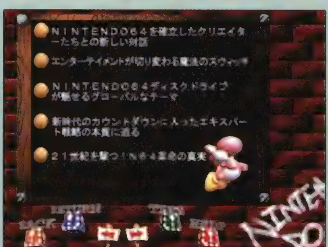
※画面はWIN95版のものです

CD-ROM ゲームメーカーズ Select1.任天堂

●WIN95●CD-ROMマガジン●ソフトビジネス総合研究所
●98年4月30日●3500円

「ゲームソフトは文化作品である」「文化の域に到達したゲームソフトの"表現への扉"を開く」ということを読者に認識してもらおうと企画されたCD-ROMマガジン。第一弾は任天堂。宮本氏と企画部の稲葉氏へのインタビュー、N64についての考察、周辺機器や新作タイトルについて取り上げた任天堂カタログ、任天堂が今まで発売したハードとソフトを網羅した任天堂カルトデータベースなど盛りだくさんな内容。次号の『Select2』ではセガを取り上げる予定。





➡今までにはない切り口のCD-ROMマガジン。任天堂の過去と現在、そして未来をうかがい知ることが出来る構成。資料としても価値がある

CD-ROM High Stakes Owner's Club

●WIN95●育成シミュレーション●シャングリ・ラ●98年5月よりサービス開始
●4700円(月会費1250円)

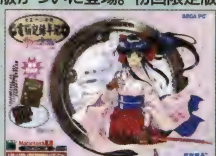
ネットワークを通じて仮想競馬界の競走馬のオーナーとなり、日本全国のオーナーを相手にレースを戦い抜いていくソフト。GIを5つ制覇すると殿堂入りとなり現金10万円がプレゼントされる。また、他にも企業協賛レースがあり、優勝馬のオーナーには賞品が進呈されるぞ。



CD-ROM 太正十二年度電脳記録年鑑 サクラ大戦デジタルデータ集Mac版

●MAC●データ集●セガ・エンタープライゼス●発売中●6800円

去年の10月にウィンドウズ版が発売され、大人気を博したデータ集のマック版がついに登場。初回限定版には、特製システム手帳と特製ブロマイドが同梱されている。また、アドベンチャーパートを再現するブラウザやスクリーンセーバー、関連イラストと内容も盛り沢山。



TOPICS マイクロソフトとソニーが技術提携

去る4月7日、米マイクロソフトとソニーが家庭用デジタル家電分野で全面的に提携すると発表した。具体的には、マイクロソフトはウィンドウズCEをライセンス供与し、ソニーはホーム・ネットワーキング・モジュールという家庭内の情報ネットワーク作りに必要な技術を供与する。さらに、両社はテレビで電子メールやインターネットの閲覧が可能になるデジタル・セットトップ・ボックスという機器の開発を進める。パソコンと家電の歩み寄りによって次世代のデジタル家電開発は大きな一歩を踏み出すこととなった。

TOPICS はなまる工務店 めざせ! 日本一の現場監督

アートディンクの新作『はなまる工務店』は建設機械ゲームと不動産屋ゲームを合わせた新しいゲーム。アートディンクは、このゲームの特設ホームページで、ゲームが完成し、発売にいたるまでを報告すると同時に、みんなからの感想や希望、アイデアを募集している。



●http://www.artdink.co.jp/japanese/title/hanamaru/

スタパ斎藤の（フロムヘル）地獄から恐怖が悪魔の計算機男の死闘・アンドロイドは電気羊の夢を家政婦と見た・美人女将秘湯紅葉湯けむり殺人事件年末2時間スペシャル世紀末滅亡編（以下略）

―第6回― 震撼！150万画素 プリント地獄！

フジフィルムから新型デジカメ登場!!

あぁ～っ、あぁ～っ、もう来年は1999年だ……だから人類はもうおしまいだ……今更何をやってもどうせ恐怖の大王が天より降臨して人類なんか滅んでなくなっちゃってプウって感じだからどうでもいいや、とか思っている貴様アーッ!!



フジフィルムの最新型デジタルカメラFinePix700

何だ貴様はー!!

確かに、予定では来年で地球は滅亡することになっている。しかし!! だからと言って、今更何をやってもしょうがねえと考えるのは間違っている!! だって来年までまだけっこう日にちとかあるので何にもしないと暇だ!! 暇だとつまらん!! つまらんと死ぬ!! 死ぬのがいやならとっとと遊べこの不埒者がアッ!!

よって我々はフジフィルムがご発売あそばした最新型デジタルカメラであらせられるFinePix700を買って遊ばなければならない。これを買って遊ばないと暇だしつまらないしで結局死ぬ!! そしてこの最新型カメラは地獄のテクノロジーと労働者諸君の血と汗と鼻水と本気汁の結晶だッ!! だから他のどのデジタルカメラにも負けやしねえときた!! 具体的には世界最小で最軽量!! 胸ポケットにすっぽり収まるサイズなのだアッ!! しかも、そのサイズであってなおかつ、画素数が150万画素だから世界最強のデジカメなのだアッ!!

この、全米も震撼したほどのデジカメを使うと、ふつーのカメラで撮ったみたいなすげえキレイな写真が撮れるからブッタマゲてるようではまだまだ甘い!! キレイな写真が撮れるだけではなく、さらにこれまでのデジカメで問題だったバッテリーの持ちがすんげえ良くなっている!! だから絶対に俺は買っていきたい!!

そうだ俺は買うぜ俺は買うぜ俺は買うぜこの野郎!!

そして買ったぜ!! さらに使ってみました。そしたら死ぬほどコンパクトで死ぬほど画質が良くて、さらにやはり絶対死ぬほど電池の持ちがよいので、死んだ。だが蘇生!!

そしてさらに使ったところ、やっぱり電池の持ちがよくて結局フラッシュたきまくりで100枚くらい楽勝で撮れるからまた死んだ。また蘇生!!

引き続き使ってみたら、人の肌を自動的に白くしたりキメ細かくしたりする美肌モードを大発見!! そして俺の最強に荒れたお肌を撮影したけれどキレイに修正されてまるで蝋人形のよう!! 恐怖ッ!!

恐怖のあまりこのデジタルカメラをいじくりまくっていたら、やはりこのデジカメのメモリもスマートメディアだった!! 超恐怖!! なぜなら、スマートメディアだと超薄いからサイバー過ぎて恐怖!! さらにPCカードアダプターを使えば、撮った画像が入ったスマートメディアをPCカードアダプタにスコッて填めてノートパソコンなどに挿せば即画像を見られる!! ていうかこのデジカメの背面にも超小型美麗グレート型のTFT液晶がついてるから撮って即画像を見られる!! つまり撮ってダブル即見られるッ!!

そして!! フジフィルムが編み出したF-DIサービス対応の写真屋さんが凄い!! キミが撮った写真が入ったスマートメディアをこのF-DIサービス対応の写真屋さんに持って行くと、ななな何と、ふつーの写真とおんなじ感じでプリントしてくれるからたまらねえ!! 150万画素の世界最強デジカメだから、撮った画像をプリントしてみても世界最強だった!! すす、すげえ!! まったく完全にパーフェクトに写真とおんなじになる!! ぜひ毎日150万枚のプリントをして世界経済を狂わせて恐怖の大王が来る前に人類を滅亡させようとするのが今回のキミの使命だっ（以下略）

渋谷洋一の RED OUT! THE RETURN OF HIGH-ROLLER

▶第6回 俺のマッスィーンが崩壊!?



ゲームができない!? やりてえんだよ!!

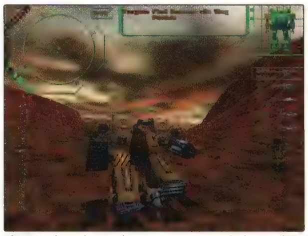
プレステとか、画像撮り込むならカノープスのビデオキャプチャープロがいいっすよ。と友人、KK雪風が言っていたので、フムフム、なるほど。俺も導入かと思い検討するも、カノープスから5月上旬に新しいビデオボードが新しいデバイスドライバやユーティリティーソフトとともに発売され、キャプチャー機能もかなりいいだろうという話を聞き、即決断。それを予約と決め込んだ。そんな中、俺のゲームマシンである自作パソコンのPCIバスのひとつのスロットが、突如として昇天した。

実験、レポートのため、いろいろなビデオボードや3Dアクセラレータボードを何度も抜き挿ししていたからだろうか。それともスロットのホコリを吹き飛ばすべく、噴射したクリーナースプレーの冷風がわずかな露を生じさせ、それが原因でショートしたのか。出力される映像も色味も、ときおりパッと変わってしまい、直ったり、直んなかったり……。すんげえ、腹が立つがやり場のない怒りとは、まさにこのこと。ただただイライラするばかりだ。そうこうしてるうちにLANで構築されたサーバーマシンの、PS2マウスポートが突如として、昇天。シリアルマウスを使ってくれっていわれても、そんなもん、持ってねえし、今は深夜で、あああぁむかっ腹が立つぜ。

3Dアクセラボードをゲームマシンからひっぱがし、最後の砦ともいうべき、原稿執筆マシンに挿しかえた。が、すでにそのボードもおしゃかになっていたのか、美麗な映像がみれないばかりか、謎のエラーが続出。クラスタ単位でハードディスクチェックするシステム管理ソフトが突如として立ち上がり、不良クラスタがある恐れがうんたらで、あああぁぁぁ、なぜか、再起動したらなおった。クソッ、喜んでいいのか、悲しいんでいいのか、俺の心は怒りで震えつつ、さらにゆらゆら揺らさせ、かなり具合がわりいぇ。とわりいの後に小さいぇを入れたくなるぐらい未だ、怒りがグラグラと煮え立ち……。俺は、『ヘビーギア』がやりてえんだよ。別の友人、アイアンベアーことミスが、さももう堪能しちゃってますよ。かるぅ～く、と言いたげなというか、言ってるか。ここがかなり面白いんだけど、あそこがちょっとね。ううん、惜しいなあ。とあからさまにのん気な様子が……。そういや、ミスが来たり電話してきたりすると、俺の家のパソコンらの調子が悪くなる……。もう疑心暗鬼、オカルト入ってます。ってことで、次回へ。



前回に続いて紹介の予定だった『ヘビーギア』。こうなりゃ最新スペックで再デビューだぜ!!



次回はあんなすげえマシンで、こんなすげえゲームやっちゃうぜ。自慢しちゃうよ、もう。

4月発売のPCゲームFlash!

今月の注目ソフトは『Ys eternal』。80年代に大ブレイクした名作RPG『イース』シリーズのリメイク版だ。国産RPGの祖ともいえるこの作品、ぜひ一度プレイしてみて。

WIN95＝Windows 95™対応　MAC＝Macintosh対応
WINDOWS＝Windows 95™・Windows 3.1対応
HYBRID＝Windows・Macintosh対応

WIN95　Jコード080047

PANZER GENERAL Ⅱ 日本語版

シミュレーション／メディアクエスト
4月16日　9800円



膨大なデータで第2次世界大戦を完全シミュレート。戦略と戦術センスが問われる濃い内容は、まさに玄人向けの逸品といえるだろう。

●CD-ROM●Pentium100MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き25MB以上

WIN95&DOS/V　Jコード078557

アーマード・フィスト2日本語版

シミュレーション／マイクロマウス
4月10日　10800円



近未来重戦車「M1A2エイブラムス」を駆り、作戦をクリアしていくタンクシミュレーション。秀逸なグラフィックが本物の緊張感を呼ぶ。

●CD-ROM
●Pentium120MHz以上
●メモリ16MB以上

WIN95&NT　Jコード071099

迦陵演義

アクションアドベンチャー／インクリメントP
4月17日　9800円



東洋思想と演劇的要素にギャルゲー風味をまぶした、ディープなコミカルアクション。テーマは「生死」。シリーズの記念すべき第1作目。

●CD-ROM3枚組

HYBRID　Jコード089737

ウキウキ釣り天国　海釣り三昧

釣りシミュレーション／テイチク
4月10日　5800円



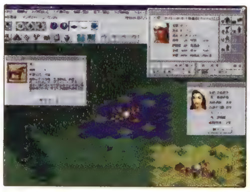
気軽に波止（防波堤）釣り、ボート釣りを楽しめる。釣った魚の魚拓が展示される魚拓博物館は、釣り人の心をくすぐらずにはいられない。

●CD-ROM（WIN95）●Pentium以上
●メモリ16MB以上●HD空き30MB以上
（MAC）●68040以上●メモリ8MB以上
●HD空き30MB以上

WIN95　Jコード078123

チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿Ⅳ

歴史シミュレーション／光栄
4月3日　9800円



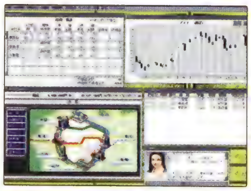
信長の野望、三国志と並ぶ歴史三部作。モンゴルを統一したチンギス・ハーンの生涯と、モンゴル帝国を題材とした戦略シミュレーション。

●CD-ROM●Pentium100MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き100MB以上

WIN95　Jコード090328

金融ビッグバン戦略　億万長者への道

株式投資シミュレーション／コスモスコンピューター
4月2日　9800円



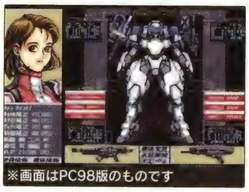
株式投資の基礎を学べる株式投資シミュレーションゲーム。親切な用語解説で初心者でも安心。さまざまな情報から株価の動きを予測しよう。

●CD-ROM

WIN95　Jコード080136

パワードール2 plus DASH

シミュレーション／工画堂スタジオ
4月17日　11800円



※画面はPC98版のものです

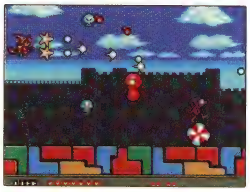
人気のシミュレーション『パワードール』の2、3作目がワンセットで移植。特殊部隊Dollsを操り、地球からの独立を賭け戦おう。

●CD-ROM
●Pentium90MHz以上
●メモリ32MB以上

WIN95　Jコード088129

MAGICAL CHASE for Windows95

横スクロールシューティング／ボーステック
4月10日　6800円



PCエンジンで人気の高かった横スクロールシューティングゲームがWIN95に甦った。魔女リプルを操作して悪魔たちと戦うのだ!!

●CD-ROM
●Direct X使用

WIN95　Jコード080071

野球道3EX Special

シミュレーション／日本クリエイト
4月3日　11800円



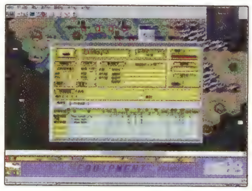
『野球道3EX』とパワーアップキットがセットになったお買い得なソフト。バックネット裏からの視点で、より見やすくなっている。

●CD-ROM●Pentium以上
●メモリ16MB以上
●HD空き160MB以上

WIN95　Jコード088323

ADVANCED 大戦略98 STORM OVER EUROPE

シミュレーション／セガ・エンタープライゼス
4月2日　9800円



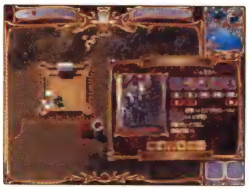
第2次世界大戦の欧州戦線を、ドイツ軍を中心に完全再現したシミュレーションゲーム。登場兵器は1500種類以上！　ファン必見のデキだ。

●CD-ROM●Pentium90MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き100MB以上

WIN95　Jコード088421

ウォーロードⅢ～勇者の時代～

ウォーシミュレーション／インタープログ
4月22日　7800円



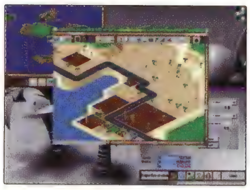
主人公はエセリアと呼ばれる神話の世界で、征服と外交的手腕をふるっていく。同時進行機能が加わり、より素早い判断力が必要になった。

●CD-ROM●Pentium75MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き45MB以上

WIN95　Jコード090921

HOLIDAY ISLAND（ホリデー・アイランド）

リゾートアイランド開発シミュレーション／マイクロマウス
4月16日　9800円



リゾートアイランドの経営シミュレーション。未開拓の島にホテル、カジノ、プール、観光地などをつくり、一流のリゾートを作り上げよう。

●CD-ROM
●Pentium100MHz以上
●メモリ12MB以上

WIN95　Jコード079791

信長の野望・戦国群雄伝

シミュレーション／光栄
4月3日　7800円



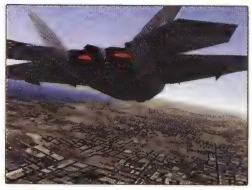
信長の野望シリーズで、最初に武将単位の行動というシステムを取り入れた、不朽の名作が装いも新たに登場。2本のシナリオが楽しめる。

●CD-ROM

WIN95　Jコード089508

F-22 Air Dominance Fighter 完全日本語版（F-22 エア・ドミナンス・ファイター）

シミュレーション／イマジニア
4月2日　10800円



次世代戦術戦闘機F-22を操縦してミッションをクリアしていく。実際の軍用のプログラムを移植しているので、そのリアルさはバツグン。

●CD-ROM●Pentium133MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き70MB以上

The TONE REBELLION
WIN95　Jコード070769
ストラテジー／ゲームバンク
4月30日　8800円



パズルを解いていくことによって、世界の謎が明らかになっていくという新しいタイプのシミュレーションゲーム。4人同時プレイが可能。

●CD-ROM●Pentium90MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き30MB以上

中世大海戦
WIN95　Jコード088668
戦略シミュレーション／ケイエスエス
4月24日　10290円



帆船を指揮し、次々と下されるミッションを成功させよ。自分だけのオリジナル艦隊を組織でき、その性能によって多彩な戦術が可能となる。

●CD-ROM●Pentium90MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き18MB以上

大戦略マスターコンバット2
WIN95　Jコード077852
シミュレーション／システムソフト
4月23日　9800円



第3次大戦後の近未来が舞台。治安維持のため様々な兵器と人材を駆使し、各地に起こる凶悪な反乱を鎮圧すべく戦うシミュレーション。

●CD-ROM●Pentium90MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き60MB以上

ゾーク　グランド・インクイジター「独裁者と魔法クーデター」の巻
WIN95　Jコード075248
アドベンチャー／アクティビジョン・ジャパン
4月22日　6800円



大胆不敵な冒険家となり、帝国を牛耳るヤニックをやっつけよう。お馴染みのシステムと新しい物語で織り成される不条理アドベンチャー。

●CD-ROM●Pentium90MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き50MB以上

マイト&マジックⅥ ～ザ マンデート オブ ヘブン～
WIN95　Jコード089486
ファンタジーRPG／イマジニア
4月未定　9800円



4年ぶりの今作は、CG＋実写でグラフィックが大幅にパワーアップ。数百に及ぶクエスト、AI搭載のNPC等、奥深さはシリーズ中最高。

●CD-ROM2枚組●Pentium100MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き170MB以上

FIFA:ロード・トゥ・ワールドカップ98
WIN95　Jコード077551
スポーツ(サッカー)／エレクトロニック・アーツ
4月24日　7800円



サッカーの祭典、ワールドカップを予選から決勝まで完全再現。実名で登場する日本代表チームを、世界の頂点に導くのも夢じゃない。

●CD-ROM●Pentium100MHz以上
●メモリ16MB以上●HD空き20MB以上
●ネットワーク対応

必殺パチンコ コレクション3
WIN95　Jコード071382
パチンコシミュレーション／サンソフト
4月23日　6800円



「CRどろろん忍者くんV」「玉ちゃんファイト」「ナナシー」の人気3機種を完全移植。実践モードで、自分の実力を試すこともできるぞ。

●CD-ROM●Pentium120MHz以上
●メモリ16MB以上
●HD空き30MB以上

Dark Earth 日本語吹替版
WIN95　Jコード074926
3Dアドベンチャー／メディアクエスト
4月22日　8800円



暗黒の雲に覆われた24世紀の地球。光の都市スパルタを舞台に様々な物語が展開する、3Dリアルタイムアドベンチャーの傑作。

●CD-ROM2枚組●Pentium75MHz以上
●メモリ8MB以上
●HD空き60MB以上

その他の4月発売PCゲーム

タイトル	機種	発売日	メーカー	価格
ぷよぷよ for CE2	WIN CE2	4月1日	ボーステック	4800円
F-22 Air Dominance Fighter プレミアムパック版	WIN95	4月2日	イマジニア	12800円
タイタニック　日本語版	WIN95	4月10日	メディアカイト	8800円
タイタニック　日本語版	MAC	4月10日	メディアカイト	8800円
アーキメディアン・ダイナスティ	WIN95&DOS/V	4月24日	アートディンク	8800円
ザ・ファミレス～あの街を独占せよ～	WIN95	4月24日	マスターピース	7800円予定
ビースト アンド バンプキン	WIN95	4月24日	マクシス	6980円
ジュリアン	WIN95	4月下旬	フジコム	6800円
Actua Ice	WIN95	4月24日		

F-15 (EA-Express)
WIN95　Jコード090107
シミュレーション／エレクトロニック・アーツ
4月24日　8800円



日本でもおなじみの戦闘機F-15 EAGLEを細部まで忠実に再現した空戦シミュレーター。インターネットを使った対戦も可能。

●CD-ROM●Pentium166MHz以上
●メモリ16MB以上●HD空き35MB以上
●ネットワーク対応

めざせ!目撃大王 ～モンタージュ全国指名手配ゲーム～
HYBRID　Jコード091375
バラエティ／ピー・エス・ディー
4月23日



主人公は「燃える女子高生自治会長！星野あすか」。犯罪の街「渋山町」を見回り、犯行現場を目撃して、悪人どもを刑務所に送り込もう。

●CD-ROM（WIN95）●i486DX4 100MHz以上●メモリ16MB以上
（MAC）●PowerMacintosh601 70MHz以上●メモリ8MB以上

MAGIC : The Gathering DUELS OF THE PLANESWALKERS 英語版
WIN95　Jコード074969
カード&RPG／メディアクエスト
4月22日　9300円



世界中でブーム爆発のカードゲーム、マジック：ザ・ギャザリングのインターネット対戦版。世界の強豪と家に居ながらにして戦えるぞ。

●CD-ROM●486DX4 100MHz以上
●メモリ16MB以上●HD空き120MB以上
●『MAGIC』英語版専用

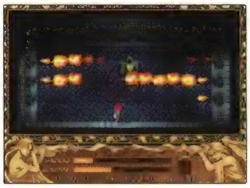
だいな♥あいらん
WIN95　Jコード078051
デジタルコミック／CSK総合研究所
4月24日　7800円



竹本いずみ氏の絵とストーリーによる、アドベンチャー形式のインタラクティブコミック。マルチエンディングと美しいアニメは必見！

●CD-ROM●Pentium90MHz以上
●メモリ16MB以上
●640×480 High Color

Ys eternal
WIN95　Jコード061204
アクションロールプレイング／日本ファルコム
4月24日　価格未定



優れた操作性、パソコントップクラスの画面エフェクト、そしてより深い感動を与える物語……イースファン待望の1本で、完成度は高い。

●CD-ROM
●Pentium/486DX2 66MHz以上
●メモリ16MB以上●HD空き70MB以上

Ultim@te Race PRO 日本語版
WIN95　Jコード088170
レース／メディアクエスト
4月22日　8800円



究極の名を冠したレースゲームが登場。ネットワーク対戦で最大16台の車が走行可能。美しい夕焼けや、雨、嵐など天候も様々だ。

●CD-ROM●Pentium166MHz以上
●メモリ32MB以上
●HD空き20MB以上

アーケードに吠えろ!

アーケードゲームをすみからすみまで完全フォロー！
これがじゅげむのおすすめゲームだ!!

いよいよ稼動した
『電脳戦記バーチャロン
オラトリオタングラム』！
後半では豪華客船上で発表された
『ダイナマイト刑事2』や
『電脳戦機バーチャロン』の
大会レポートも掲載!!



CYBER TROOPERS
電脳戦機バーチャロン
VIRTUAL ON
ORATORIO TANGRAM™



ついに稼動を開始した最強のロボットアクション!!

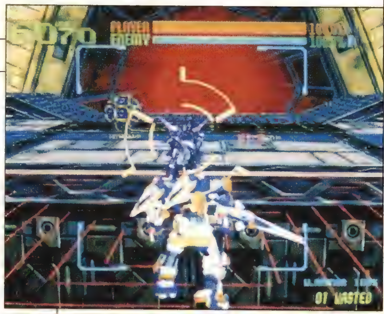
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
■セガ　■稼動中

ターボボタンが重要になった!!

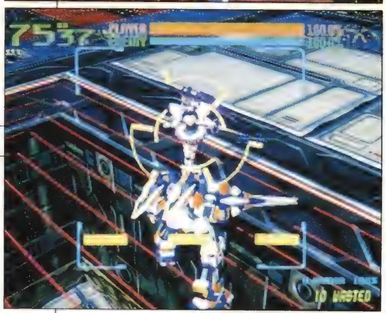
というわけで『電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム』（以下『オラタン』）が稼動を開始した。巷ではスペシネフが鎌を振るい、サイファーが空を舞い、ドルドレイがドリルで削りまくっていることと思う。だが、ほとんどの人は前作よろしくダッシュ攻撃をメインに戦っているのではないだろうか？　実は今回の『オラタン』では「ターボボタン」の使用が重要になっている。ターボボタンと攻撃ボタンを同時押しする「ターボショット」や近接間合いでの攻防に役立つ「クイックステップ」などがその一例である。

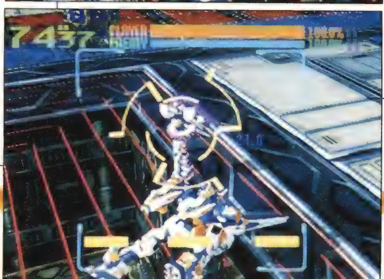
また、ダッシュ中に方向転換する「バーティカルターン」は、空中戦闘を得意とする機体にとっては必須のテクニックと言えよう。このページでは、前作と大きく変わった点、前作から引き続き重要な点を紹介していくことにしよう。

新要素　クイックステップ



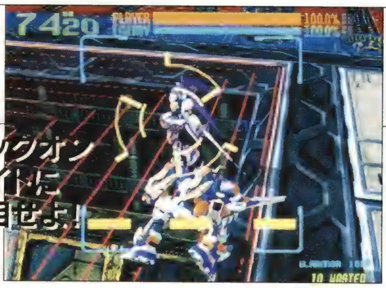
前作でも「回り込み」のテクニックがあったが、今回はターボボタンを押した瞬間にレバーを左右どちらかに倒すことで「クイックステップ」が可能





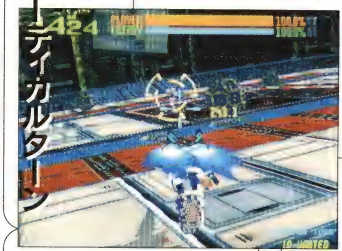
1回のクイックステップでこれだけ移動できる。レバーを倒してからターボボタンを押すとダッシュになってしまうので注意！

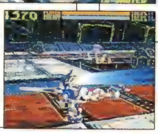
ロックオンサイトが2重になっているのがわかる？　近接攻撃が可能なのはこの「ダブルロックオン」状態になってから



ロックオンサイトに注目せよ!

新要素　バーティカルターン





ダッシュ中にレバーをニュートラルに戻し、再度135°以内の方向に倒すことでダッシュ方向を変更することができる

前作では一度停止しなければならなかったが今回はより高速移動が可能。ちなみに空中ダッシュ中でもＯＫ（こっちの方が重要かも）

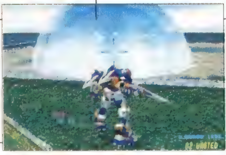


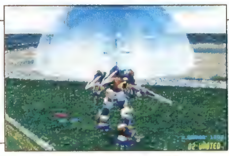
特殊アクションを探すよりも自機の機動を完全にコントロールしろ!!

セガ広報氏曰く『オラタン』を遊んでいる人は、基本的な遊び方ができていません。このゲームは基本技だけでも十分遊べます」。確かにそのとおり。上級者テクをご所望の方々、ごめんなさい。今回は基本講座をお送りしよう。

本作を遊ぶ上で重要なのは「相手をロックオンし続ける」ということ。見失ったらジャンプキャンセル（両レバーを外側に倒してからすぐ内側に倒す）やダッシュ（または空中ダッシュ）攻撃（前／斜め／後ろ／横ダッシュ中に右／左／トリガー）等で相手を捕捉。停止時にはターボショット（右／左／両ターボボタンと右／左／両トリガーを同時押しの6パターン：左参照）を使って大ダメージを狙おう！

通常立ちショット（テムジン）

LW

左トリガーで「パワーボム」。前作ほど使えなくなったとの噂だが、相手の視界を撹乱させる点では役に立つ

CW

両トリガー同時押しで「ソード」からの衝撃波。このセンターウェポンはダッシュ攻撃でも変わりなし

RW

右トリガーで「ロングランチャー」。ダッシュ攻撃では連射する。隙がないので上級者ほど利用する機会が多いかも

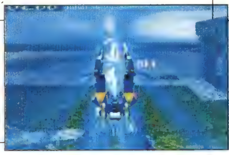
立ち右ターボショット（テムジン）

RTLW

右ターボ＋左トリガー。ボムを投げる攻撃だが、通常とは違い、バウンドしながら相手に向かっていく

RTCW

右ターボ＋両トリガー。通常両トリガー攻撃とはちょっと違う衝撃波を放つ。隙などは同程度だが……

RTRW

右ターボ＋右トリガー。威力の高いレーザーを撃つが、前後にやや隙がある。相手の硬直の瞬間をねらえ！

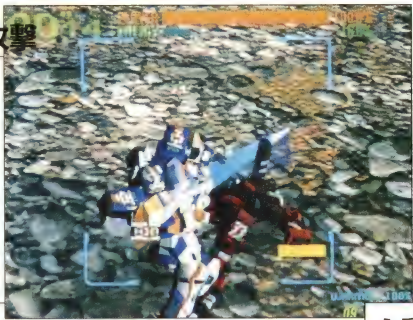
まだまだあるぞ！ 新要素!!

ダッシュ中に両レバーを内側に倒しながら右／左／両トリガーでスライディングショット！



『オラタン』を紹介するには2Pじゃ足りません（泣）。実のところ、基本要素も説明しきれていません。空中ダッシュショットやしゃがみショット、各バーチャロイドの特性、まだまだ解説が必要なことばかり……。

ダウン攻撃



画面下の攻撃ゲージが緑色のときに、倒れている相手に近づいてトリガー。写真はテムジンがソードを突き立てんとしているところ

ダッシュ攻撃



前ダッシュ中にレバーを後ろに倒しながらトリガーを引くと、ダッシュ攻撃が出せる。それぞれのトリガーで変化する



➡「ダッシュ攻撃」は相手を自動的に捕捉するが、終了した瞬間に隙がある



⬅ダブルロックオン状態になったら近接攻撃！ 基本は右／左／両トリガーの3種類だ

ところで「Vアーマー」ってなにさ？

今回は遠距離から低威力の攻撃を受けた場合などに、ダメージを受けずに攻撃そのものを弾いてしまうことがある。それはすべてこの「Vアーマー」のおかげ。



画面右下に注目。これが0になると攻撃を弾くことはできない。相手のVアーマーを減らすことも考えよう

今月のプレゼントっ！

セガ　笠原氏より

今月は『オラタン』のポスターをゲット！　白を基調としたムチャクチャかっこいいCGだ。欲しい人は、いつものように「アー吠え『オラタン』ポスターくれ」係まで応募よろしく。



『電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム』ポスターを 5名様にプレゼント

吠えろ談義　稼動して間もないけど、いつもの二人の感想は…の巻

植竹：ついに、ついに稼動ですか。

竹石：そうだねぇ。でも、情報が細々と公開されていたから、長かったように感じるだけかもしれない（笑）。

植竹：そうかも。で、ライデンの調子はどうスか？

竹石：今回はあんまり使ってない。

植竹：えっ、なんで!?　あのレーザーに魅せられていたんじゃないの？

竹石：それだよ。なんだかレーザーが前作よりもパワーダウンしているのが気にくわん！

植竹：そりゃあ、前作が凶悪すぎただけじゃあ……？　それじゃ、今回は何に乗っているんです？

竹石：テムジン。撃つときのモーションがイカス。右ターボ右トリガーのターボショット（正式名称不明）に惚れている。男だったら迷わず先読みレーザーだ！　俺はレーザーとかビームしか使わんぞっ!!　なんかニュータイプになった気がするジャン。

植竹：（な……なんかすごい気合だ）確かにテムジンに乗っているときにはあの攻撃が多かったような。

竹石：だから負けるのかのう。最近あれしか使ってないかも。

植竹：他の機体はどうですか？

エンジェランとか、俺はもう〝魔女ッ子〟って呼んじゃってますけど（笑）。杖持ってるしねー。

竹石：俺はスペシネフだね。相手の攻撃を封じちゃう（左ターボの各ショット）あたり、俺の性に合ってるかも。なんか陰険だし（笑）。

植竹：俺、スペシネフに勝ててない。

竹石：機体は何を使ってるの？

植竹：前作から引き続きバル（笑）。

竹石：前作からってのが泣かせる。

植竹：それよりサントラはまだ出ないんですかねー？　個人的には水中ステージの曲で樋口＝ミモリ姫＝智恵子嬢に歌ってほしいんですが（笑）。



新バーチャロイド、エンジェランの近接攻撃には杖での殴打も!!

吠えろ NEWS TOPICS

部長から大統領の娘まで登場!! ダイナマイト刑事2 豪華船上発表会!!



➡ムエタイが得意なエディ＝ブラウン伍長も本作戦に参加するぞ

⬆前作の主人公ブルーノ＝デリンジャー警部は今作でも健在だ!

⬆米海軍特殊部隊の女鬼軍曹ジーン＝アイビー軍曹。紅一点か

アノ、大統領の娘が再び拉致される!?

ミスター・ダイナマイトこと、ブルーノ警部が、帰ってきた!! 今度の使命は、謎の武装テロリスト集団に乗っ取られた超豪華客船を奪還すること。豪華客船ということで、ナント、制作発表会を東京湾上の豪華客船の船上で行なってしまったのでした。

当日は、AM1研の中川部長や、アノ"大統領の娘"まで出席! 『デカ2』の魅力を体現してくれたのでした。うーんダイナマイト!!

もちろん、肝心のゲームの方も、ダイナマイトにパワーUP。グラフィックだけでなく、キャラクター&コースも選択可能に。また、おなじみの珍武器も、寿司から対艦ミサイル「ハプーン」まで登場! 爆裂度にも磨きが掛かっているぞ!



AM1研スタッフが、『デカ2』の魅力について解説してくれたぞ!



テロリストは現れなかったが、大統領の娘が襲ってきた!



今度の"デカ"はここが新しい

今回はシージャック



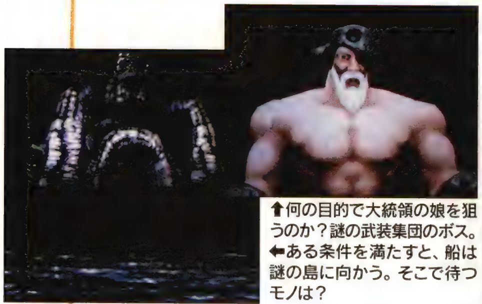
⬆グラフィックの強化により、敵キャラのエグさもパワーアップ?
⬇ものスゴイ技も多数登場する。どーです謎のシェフの攻撃は?



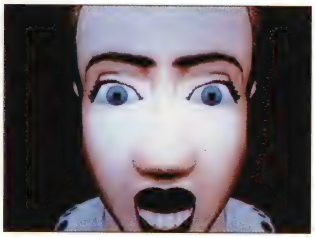


今作の舞台は豪華客船。シナリオは3つから選べるようになる

オープニングムービーをちょっとだけ紹介!!



⬆何の目的で大統領の娘を狙うのか? 謎の武装集団のボス。
⬅ある条件を満たすと、船は謎の島に向かう。そこで待つモノは?



⬅某誌で助けたくない女性ナンバー1に輝いた大統領の娘も登場!

『電脳戦記バーチャロン』全国大会を制したのはバル＝バス＝バウ!!

『オラタン』稼動と同じくして前作『バーチャロン』の全国大会決勝が行なわれた。当日は見学者も多数来場。そんな中で優勝したのはAVIONの村（大阪なんばのハイテクランドセガAVIONの常連）のマルチSHC君。準優勝の学生ドルカス君（同じくAVION村）のハンマーをのらりくらりとかわしながらマインとビットで追い詰めての勝利。いつも対戦しているだけあって、流れを掴んだ方の勝ち、という感じ。



3位は静岡代表のEKD君。3位決定戦はテムジンVSテムジンだった



当日はゲストにフェイ－イェン役の樋口智恵子さん、開発者である亙重郎氏やデザイナーのカトキハジメ氏などが来場した





サイキックフォース2012連載企画 テレパシー放送局2012

まったく新しい超能力! 音使いのパティ

パティには、母と同じく、声に「不思議な力」が宿っていた。その子守歌は幼子を泣き止ませ、いたわりの言葉で病人は健康を取り戻した。同じ能力を受け継いだパティは、失踪した母の行方を探す旅に出る。超能力は『人を傷つける力ではなく、人を救うための力』と願うパティ。だが、彼女の超能力(ちから)に狙いをつけた軍や、新生ノアの追求の手は容赦なく迫っていた……。

そのパティの前に現われたサイキッカーハンター、マイト。対極的な二人の間に生まれる不思議な友情。奇妙な関係で結ばれた二人は、やがて行動を共にすることに。そして、母がすでに殺されていたことを知ったパティは、その真相を突き止めるため、自らも戦いの場に出て行くことを決意する。



凝縮した音塊を設置するプレリュード・キーなど、テクニカルな技が多そうだ



性別、女。年齢、15歳。優しく明朗快活な性格だが、母親を亡くして以来、どことなく明るさにリミッターを掛けている感がある。争いは嫌うが、自分の超能力(ちから)を呪うことはない。

アーケードに吠えろ！

もうすぐ街で会える

COMING SOON!

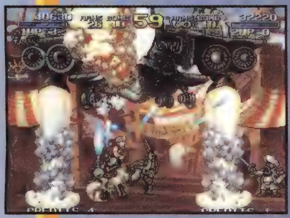
シーズン到来ってことで、『パワプロ』の最新版が登場！　SNKの超硬派アクションSTGに、タイトーの新作パズルもご紹介！

メタルスラッグ2

●SNK
●アクションシューティング



➡前作同様、バリバリに撃って撃って撃ちまくるのだ！



⬆メタルスラッグ以外にも、様々な“乗り物”を用意！

SNKの名作アクションSTG『メタルスラッグ』の続編が登場だ！　前作で粉砕したはずのモーガンが、再びクーデターを企てた。前作の英雄マルコとターマに加え、今作では女性兵士エリとフィオも参戦する。装備もメタルスラッグ以外に、ジェット機やロボットなどいろんな乗り物が登場。

実況パワフルプロ野球EX

●コナミ
●野球ゲーム



⬅AC版のオリジナル使用「ホームラン競争」。スカッと行こうぜ！

ほとんどすべてのコンシューマー機にリリースされている野球ゲームの名作『パワプロ』シリーズ。そのアーケード版が再びやってきた！　今作では、家庭用で大人気の「サクセスモード」を搭載しただけでなく、アーケード版オリジナル使用として、「ホームラン競争」も盛り込まれているのだ！



⬆気になる選手データはPSの『97年開幕版』を使用するぞ！

ぽっぷんぽっぷ

●タイトー
●アクションパズル

⬇2Pによる協力プレイも可能。効率よく連鎖をねらうのだ！



⬇『奇々怪々』の小夜ちゃんと、美紀ちゃんも登場するのだ！



近年、パズルものでスマッシュヒットを続けるタイトーから新作のパズルゲームがリリースされる。その名も『ぽっぷんぽっぷ』。風船をテーマに、インベーダーのSTG要素を加味した、全く新しいパズルゲームだ。画面下から風船を打ち上げて、同色を3つ揃えて消していく。効率よく風船をつなげて、連鎖をねらえ！

Bass Angler

体汗マシ～ン

●バスアングラー●コナミ
●バスフィッシングシミュレーション
●プレイ料金　200円



⬆⬇ビギナーでも簡単に釣れる「入喰い湖」。他にもふたつの湖を用意





⬆選んだルアーによって、効果は様々。どれを選ぶかが問題だ！

リールコントローラでルアーアクションもOK

近頃流行りの“バス”モノから、コナミの『バスアングラー』をご紹介。このゲームにはナント、専用の「リールコントローラ」が標準で装備されているのだ！　リールのハンドルを回すことで、ルアーを小魚のように動かすルアーアクションテクもバッチリ再現しているぞ！

見よ！　これが釣コントローラだ！



これが新開発のリール型コントローラ。バイブレーター機能により、バスの引き具合もバッチリ再現するぞ！

MUSIC CD

意欲的にリリースを続けるZUNTATA!!

今回は『S, WORK, S』。ZUNTATAの個人作品（本作はVol．3で、SHU．氏のもの）をまとめたレアセレクションとのこと（ゲーム音楽で個人作品をリリースできるのはZUNTATAレーベルくらいだろうなぁ）。前半は95年までの作品、後半は『クレオパトラフォーチュン』。全体的に透明感あふれる曲で、後半はそれにエジプト風な味付けが（ノリノリで作曲なされたか、かなり悩んだか、どちらかじゃないかな?）。特にトラック13「STONE AGE」は気が狂いそうなリフレインがいかしてます！（植竹）



●5月21日発売。
●ZTTL-0022、
●価格￥2,550（税込み）

ZUNTATAのSHU. 氏の7年間をここに集約。完全限定シリーズの3枚目で、OGR氏、TAMAYO氏のアルバムも発売中！

読者も吠えろ

ついに登場『オラタン』!!　1プレイ200円にもめげず、プレイしまくろう！

●「取れない!!」と思っていた〝ジャンボピカチュウ〟が、ヒモに引っかかる形で取れた。まさにミラクル！（千葉県・ピーチちゃん）
☆先を越された！　コツはヒモか？（豊田）
●早速『電車GO！2』をプレイしたけど、前作とは勝手が違いすぎで驚き!!　ブレーキのかけ方にまで気を配らにゃならんので、極めるのは難儀しそう。（千葉県・安藤充謙）
☆前作とゲーム性がだ～いぶ違っているらしいが、あるタイミングをつかむと、ほとんど操作しなくてもクリアできるらしいぞ！　そうですよね、川島さん!!（竹石）
●最近は『月華の剣士』が好きです。紫鏡ちゃんいいですよね。（愛知県・江ケ滝ささ）
☆……紫鏡ちゃん。そうか、紫鏡ちゃんかぁ。とすると玄庵ちゃんもアリですか？（植竹）
●『電脳戦記バーチャロン　オラトリオタングラム』を200円でプレイ。1作目を1度もプレイしたことがない俺は操作がわからず千円を3分弱で昇華させた。（大分県・AXF）
☆コンパネと今回の特集をもう一度見てください（ちょっとは戦えるようになるはず!?）。理解するとすっごく面白い作品です。CPUも1戦目は弱いので色々試してね！（植竹）

18年間の治療経験。35万件の治療実績。
そこから得た臨床データ。
泌尿器科、形成外科、美容外科、
麻酔科の各専門医の存在。包茎のすべてを
知りつくしたプロフェッショナル医師団。
「男のカラダ最強メンテナンスBOOK」は、
神奈川クリニックが、独自の包茎手術を
真面目に解説した必読の一冊です。

■プロだからできる「自然にムケた感じ」

私たちは「自然にムケた感じ」に仕上がることがベストだと考えています。そして、神奈川クリニックでは、これを実践していると胸を張って宣言できます。

◆

神奈川クリニックには、泌尿器科、形成外科、美容外科、麻酔科それぞれの医師が在籍しています。つまり、私たちは、ある一分野に片寄ることなく、冷静かつ正確な診察と手術が可能なのです。また、開院以来35万件の包茎治療の経験と、そこから得た臨床データも手術の仕上がりに大きく貢献しています。（目次より）

■包茎治療の画期的2大発明

神奈川クリニックでは、『神奈川式亀頭直下埋没法』を採用しています。縫合線をカリ首（亀頭冠）のすぐ下にとることで、目立たなくし、手術後の仕上がりをより自然にムケた感じにすることが可能になりました。

◆

これは、神奈川クリニックが独自に開発した『神奈川式湾曲ペニス精密計測計』のおかげなのです。

◆

この計測計を使用すれば、どのようなペニスでも大きさや形、ねじれ具合、皮の余り方など、ミリ単位で正確に測定できるようになったのです。（目次より）

■ひとりひとりのペニスに合わせた丁寧な手術

手術時間は約60分と一般より少し長めです。逆に私たちからみれば、このくらいの時間をかけなければ充分な手術はできないと考えています。ミリ単位でメスを扱いますし、縫い合せも普通ならば1針のところを2針、それも傷が少しでも目立たないように浅くかけているのですから。

◆

また、切る手術の必要がない軽度の仮性包茎には切らない手術も行っています。これは根元部分に包皮をひきよせて固定させる手術方法です。こちらは10〜15分ほどで終わります。（目次より）

■痛みを感じない最高の麻酔技術

手術前の麻酔には、針を使わない画期的な麻酔方法を用います。まず、「リドカインテープ」という局所麻酔剤を包皮に貼り、麻酔剤を次第にペニスに染み込ませていきます。

◆

すでにこれだけで痛みはなく、手術ができるほどなのですが、神奈川クリニックではさらにアメリカ製の「マーダジェット」と呼ばれる針のない麻酔器を用いて、より痛みのない手術を実現させています。（目次より）

■24時間のカウンセリング体制

神奈川クリニックでは、手術に対する患者さんの不安を取り除き、リラックスして治療を受けることができるよう、フリーダイヤル式の「無料チャンネル電話情報提供相談システム」を採用しています。音声ガイダンスに従って操作するだけで、いつでも簡単にお好きな情報を得ることができます。

◆

また、直接すぐにカウンセラーに相談されたい場合は、男性スタッフによる「全国共通24時間無料相談フリーダイヤル」をお気軽にご利用ください。（目次より）

■手術に関する素朴な疑問

費用について

●切らない手術の費用は4万円。切る手術の場合が16万円です。包茎の種類は関係ありません。クレジットは、患者さんの秘密厳守を第一に考えた医療クレジットを用意しています。

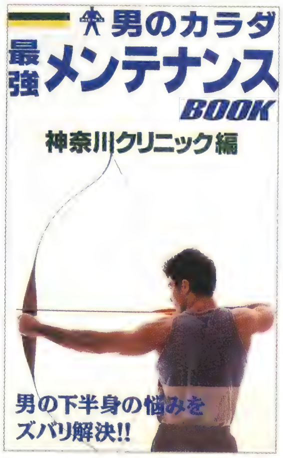
●頭金不要、審査なし、保証人不要、手術当日の申し込みも可能で、お支払いは翌月末からです。なお、学割制度も設けていますので、気軽に相談してください。

その他の泌尿器科系の手術について

●ペニスを長くする長茎手術、亀頭を強化する亀頭強化術、パートナーの性感をアップさせるシリコンボール入れ、他院での包茎手術の失敗による修正再手術、亀頭冠にできたペニスのイボイボを取るイボのようなできもの治療、それに性病相談も希望される患者さんのニーズに応え、行っています。

時間について

●神奈川クリニックでは、年中無休で午前9時から午後9時まで、完全予約制で診察を行っています。ですから、電話で予約しておけば、当日は診察から手術終了までは約1時間30分です。また通院や入院の必要もありません。（目次より）



「男のカラダ最強メンテナンスBOOK」
発行／株式会社スコラ
〒107-0062 東京都港区南青山2-5-17 ポーラ青山ビル6F
TEL.03-3478-0711［編集部］ TEL.03-3478-7177［販売部］
●新書判●126頁●定価:693円（税込）

この本についてのお問い合わせは

神奈川クリニック

フリーダイヤル式無料チャンネル電話情報提供相談システム
0120-013929

全国共通24時間無料相談フリーダイヤル
0120-860929

インターネットホームページアドレス
http://www.k-c.co.jp/m/

■渋谷本院／東京都渋谷区神南1-14-3 OHBA BLD. 1.2.3F

渋谷・新宿・横浜・札幌・仙台・新潟・高崎・水戸・大宮・西船橋・池袋・静岡・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・熊本

エロティカ・ヘブン

あなたの欲望、満たします

18歳以上OK!

案内人◎内藤みか

空がこんなに青い五月だから、
気分ソーカイ、身体のドコもココもゲンキよね！
あなたのその、ありあまったエネルギーを、
エロティカなソフトにぶつけてちょーだいッ！

制服だらけのフェチフェチ大人気画像集

制グラ'97～【第4章】チェリーブリーズ～

●リセアン●ハイブリッド版●4800円●発売中

昨年売上高がなんと十五万本という、超人気ソフト・全国制服美少女グランプリの第3弾が発売になったの。基本は画像集ということで、七名の美少女のプライベートショットがたくさん納められているものなの。だけど、それぞれの女の子のプロフィールや生き生きした表情を見ているうちに、まるでずっと前からの恋人だったような錯覚に陥ってしまうのよ。前作までの登場人物の人気投票結果や、キャラの日記など、うれしいサービスも盛りだくさんよ。禁断の入浴&着替えシーンなどのスペシャルイラストもいっぱいだし、お楽しみのアニメヘアヌードも収録されているから、美少女好きなあなたにはお宝同然の一本になりそうね。おまけのミニゲームも、男ゴコロをくすぐるはずよ☆

それは、君が、制服姿だから……



➡いたずら突風は、短いスカートには大敵よ。いっやぁ～ん♥



⬇毎日着るんだから、制服はいつも清潔にお手入れしてるの



➡誰も見てないと思って、堂々とお着替え中。は、は、早く、その続きを見せてぇッ！

こんな人はどうぞ！
- ●女子校生好きな人
- ●現役学生なキミ
- ●制服フェッチーさん

凶悪な犯罪者がかよわい女性達を……

逃亡者

●ZERO●WIN版●8800円●発売中

ポルノ作家の安達遥氏が原作ということで話題を呼んでいるこのADV、鬼畜さでも群を抜いているの。あなたは逃亡中の凶悪犯という設定。正体をうまーく隠して一軒家に宿を乞い、そこに居る七人の女性と関わり合いになっていくの。何もしない善良な人間を装うのか、次々と襲いまくって縛りあげちゃうのかは、あなたの気持ち次第。お屋敷には召使い・奥様・ロリータ少女と多彩な顔ぶれが揃い、悲鳴やカイカンの表現も、それぞれ違うので味わい甲斐は大よ。中にはあなたに負けない腕っぷしの女性もいるので、行動は慎重に、裏読みしながらね！

襲うべきか、逃げるべきか……

こんな人はどうぞ！
- ●少女からマダムまでOKな人
- ●いぢめることが愛情表現な人
- ●逃げ足が早い人



⬆知的な外見とは裏腹なエッチなお身体が、恐怖で震えてるの



⬆露出狂なんじゃないのよ。犯人に脅されて、白い身体を開いているところなの



⬅命のためならパンティーも下げちゃうの。犯人の言いなりなのが悲しいわ



⬅金髪が麗しいご婦人も、あのテこのテで命ごい。過去最大級の誘惑が待っていそう



少女達と織りなす
錬金術の新たな歴史
Windows95
5月28日(木)
発売予定
8,800円(税別)
育成&3DRPG
錬金術の娘
ALCHEMIC GIRL
BLACK PACKAGE
〒130-0026 東京都墨田区両国
1-2-5両国パークハウス205



自分のクルマは洗車する気にならなくなった。メンドーで。



オレね、ガソリンの匂い好きなの。ちょっと危ない？

新しいコト、ヒト、ジブン。アルバイトだから会えたんだ。

FROM NOW



オレ以外はみんな学生。でも、みんな学校行ってないぞ！？

フロム・エー

定価200円（税込み）

- ●フロム・エーMonday（毎週月曜発売）
- ●フロム・エーThursday（毎週木曜発売）
  販売地域：東京・千葉・埼玉・神奈川（栃木・茨城・群馬・山梨の一部地域）
- ●フロム・エー関西版（毎週火曜発売）
  販売地域：大阪・兵庫・京都・奈良・滋賀・和歌山
- ●フロム・エー東海版（毎週火曜発売）
  販売地域：愛知・岐阜・三重

発行 フロム・エー 発売 RECRUIT

PlayStation・NINTENDO64・SEGASATURN

毎月当たるハード&ソフト

ハードだよン よりどりみどり

ハードは毎月3機種を！

毎月の「じゅげむセレクション」から

今月のソフト

STOLEN SONG
(提供／SCEI)

3名様



少女革命ウテナ いつか革命される物語
(提供／セガ・エンタープライゼス)

3名様



SEGASATURN 1名様 **NINTENDO64** 1名様 **PlayStation** 1名様



締め切りは5月29日 当日消印有効だョ！

じゅげむ プレゼント&アンケート PRESENT

※当選者の発表は7月号にて

このところ、プレゼントがさびしい、少ないとの声が届いております。数が少ないのはより価値のある、レアなグッズだからです。手を抜いてる訳ではないですよ。でも、ごめんなさいの気持ちを込めて、今号は増量(当社比)

PS・SS用ソフト『テナントウォーズ』+ニャン吉キーホルダー &『テナントウォーズ』ニャン吉キーホルダー



⑥セットで各2名様

⑦キーホルダーのみ6名様

サイコロを振って止まったマス目にお店を建てる、愛らしいキャラクターも登場する単純明快なボードゲームを(提供／キッド)

WIN95用ソフト『BOYS BE...』

2名様

大人気コミックスがゲームになった。モニターにひろがる板橋ワールドをとくとご覧あれ！(提供／システムソフト)



『フレンズ〜青春の輝き〜』下敷き&『BLACK/MATRIX』紙袋

セットで10名様

恋愛シミュレーション『フレンズ〜』は今から期待度満点。そして初のオリジナルタイトルとなる『BLACK/MATRIX』も要注目！ってことで(提供／NECインターチャネル)



『トゥームレイダー2』オリジナルテレカ

5名様

ヨーロッパでは様々なメディアで紹介されている主人公のレイラ。そのナイスバディが描かれた魅惑のテレカを(提供／ビクターインタラクティブソフトウェア)



ショー・コスギ直筆サイン入り『天誅』ポスター

2名様

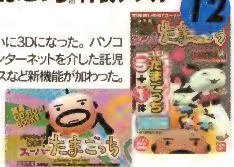
そのゲーム性が、まさしく忍者を表現している『天誅』。今号のCross-Gでお話を伺った、ショー・コスギさんの魂こもったポスターを(提供／SME)



CD-ROMブック『パソコンで発見!! スーパーたまごっち』特製テレカ

5名様

たまごっちがついに3Dになった。パソコンならではのインターネットを介した託児所や伝言サービスなど新機能が加わった。これを記念して特製テレカを(提供／宝島社)



『オレっ!トンバ』オリジナルテレカ&ステッカー&下敷きセット

10名様

昨年末の発売もまだまだ元気なトンバ少年。アクションゲームの純粋な面白さがヒカる『オレっ!トンバ』のグッズを(提供／ウーピーキャンプ)



N64用ソフト『森田将棋64』

5名様

将棋ソフトには一過言あるセタがN64で最新作を発表。この作品では電話線を使っての通信対戦が可能になった。父の日の前にプレゼントしてみては(提供／セタ)



『修羅の門』、『金田一少年の事件簿』オリジナルテレカ



各5名様

原作コミックスの醍醐味を損なうことなくゲーム化した『修羅の門』と『金田一〜』。その発売を記念してオリジナルテレカを (提供／講談社)

『TOTAL NBA』福袋



5名様

アメリカではNBAも終盤戦に突入。ますますヒートアップしています。そんなスポーティな気分にぴったりのプレゼントでいい汗流そう(提供／SCEI)

WIN95用ソフト『ぽっぷる』

6名様

コンピュータの世界を舞台にしたアクションゲームの『ぽっぷる』。実は制作は韓国の開発会社なのです。ちょっと違ったテイストが味わえるかも(提供／ネイティブソフト)



『ハイパーセキュリティーズ2』セルポスター



5名様

ミニスカポリスでなくて、はいぱぁポリスを育成するシミュレーションゲーム。いまから、誰の心を盗むのか計画を立てよう(提供／ビクターインタラクティブソフトウェア)

『extreme G』オリジナルサウンドトラック



5名様

レースゲームの疾走感と、このゲーム特有のグルーヴ感をサウンドトラックとしてスペシャルエディション。カーサウンドに申し分ないでしょう(提供／アクレイムジャパン)

『NOëL〜La neige〜』特製1998カレンダー



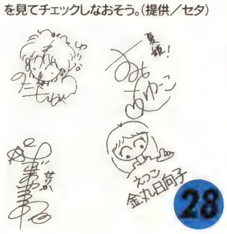
5名様

え〜、いまどきカレンダーのプレゼントなのぉ？ というなかれ。ただのカレンダーではなく、ノエラーのためのカレンダーなのですゾ(提供／パイオニアLDC)

『スーパーリアル麻雀P 7』サイン入り色紙

2名様

このサイン色紙にピンっ！とこなかった人は、すいませんが今号のBRAND NEWを見てチェックしなおそう。(提供／セタ)



PS用ソフト『コマンド&コンカーコンプリート』体験版

10名様

洋ゲーっぽさを残しつつ、その緻密さがおもしろい、この作品。多くの戦略シミュレーションゲームはこの作品の影響を受けているハズ(提供／アクレイムジャパン)



PS用ソフト『東京23区制服WARS』&テレカ

ソフト5名様・テレカ10名様

制服ですヨ、制服。神秘の力を宿した制服なんですヨ。神秘の力ってなんでしょう？マニアにはたまらないです。(提供／マップジャパン)



PS用ソフト『コロニーウォーズ』体験版&ポスター

セットで5名様

味のあるソフトを提供してくれるアートディンクがシューティングを発売。開発はシグノシスと聞いたらマニアならずともチェケナッ！(提供／アートディンク)



コレクタブルドール『パラッパラッパー』&『サニーファニー』

各2名様

フィギュアには定評のあるメディコム・トイからパラッパキャラが登場。さらに初公開、ロドニーデザインのアンダーウェア付き!!(提供／メディコム・トイ)



郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

658

差出有効期間
平成10年9月
30日まで
切手をはらずに
お出しください

105-8790

273

東京都港区東新橋2-12-11
電池ビル
株式会社リクルート
じゅげむ編集部 行

105 8790 273

待つ!投稿!

□五劫のすり切れ(200字程度) □アーケードに吠えろ
□その他 (　　　　　　　　)

GEM団5!他

□ボイオピ／『ゲームショップに求めるもの』 □オレゲー
□その他 (　　　　　　　　)

都道府県 ● 名前

ペンネームは7文字まで

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

657

差出有効期間
平成10年9月
30日まで
切手をはらずに
お出しください

105-8790

273

東京都港区東新橋2-12-11
電池ビル
株式会社リクルート
じゅげむ編集部
GOO BOO係 行

105 8790 273

『みじん斬り』へご協力下さい

Q1 『サクラ大戦２』をプレイされた方、前作『サクラ大戦』は何版を買いましたか？
□初回限定版 □初回限定復刻版 □通常版 □サタコレ □未購入

Q2 あなたの好きなキャラクターは？ もし実写なら、誰が適役だと思いますか？
① (　　　　) →実写版 (　　　　)
② (　　　　) →実写版 (　　　　)
③ (　　　　) →実写版 (　　　　)

Q3 一回目にプレイしたプレイヤーの性格は、どちらの傾向が強かった？
□硬派 □軟派 理由 (　　　　)

Q4 思わずときめいた、印象に残ったシーンは？ その時のあなたの心境は？
シーン (　　　　)
心境 (　　　　)

Q5 『サクラ大戦２』の見どころ、魅力を一言でどうぞ。
(　　　　)

Q6 続編や今後のマルチメディア展開について、やってほしいことは？
(　　　　)

都道府県 ● 名前

ペンネームは7文字まで

Let's! GOO! BOO!

GooBooの書き方&システムのご説明

下記のソフトに対するGooBooを中心に集めていますが、他のソフトでもかまいません。
書き方は自由。GOO!かBOO!どちらかお選びください。具体的な意見は掲載率がグ～ンとup!

番号［　］またはソフト名［　　　　　　　　　　　　　　　　　　］

□GOO! □BOO!

番号［　］またはソフト名［　　　　　　　　　　　　　　　　　　］

□GOO! □BOO!

番号［　］またはソフト名［　　　　　　　　　　　　　　　　　　］

□GOO! □BOO!

1 クレイマンクレイマン　2 ヴァンパイア　セイヴァー　3 サラブレッドブリーダー世界制覇編
4 ストレートビクトリー　5 ガングリフォンⅡ　6 TAIL CONCERTO　7 ワールドスタジアム2
8 Gダライアス　9 ENIGMA　10 探偵神宮寺三郎　夢の終わりに　11 ドラゴンフォースⅡ

プレゼントの送り先をお書きください

●氏名（フリガナ）　●性別 □男 □女　●希望プレゼント（番号）

●住所 〒

●電話番号（　　）　-　　●Fax.（　　）　-

ご協力ありがとうございました

読者アンケートハガキ

Q1 テレビゲームはどのくらいの頻度で遊びますか？

Q2 買う前に興味を引かれた記事は？〈特集〉〈連載〉

Q3 読んでみておもしろかった記事は？〈特集〉〈連載〉

Q4 読んでみてつまらなかった記事は？〈特集〉〈連載〉

Q5 現在持っているゲーム機・パソコンをあげてください

Q6 過去1カ月間で何本のゲームソフトを買いましたか　SS□本　PS□本　N64□本　PC□本

Q7 この1ヵ月でゲームソフトにいくらぐらい使いましたか？

Q8 じゅげむの購入状況は?

Q9 じゅげむ以外によく読むゲーム雑誌を3つあげてください

Q10 以下の機種で発売を楽しみにしているゲームソフトをひとつお答えください
【タイトル】　【ハード】（○で囲む）
N64　SS　PS　GB　SFC

Q11「じゅげむ」へご意見をお寄せください

今月のじゅげむは100点満点で(　　)点

●氏名（フリガナ）　●性別 □男 □女　●お誕生日 □昭和 □平成　年　月　日生(　)歳

●住所 〒

●電話番号（　　）　-　　●Fax.（　　）　-

●職業・学校（番号）　1.小学生　2.中学生　3.高校生　4.大学生　5.浪人生　6.短大生
7.専門学校生　8.会社員　9.フリーター　10.自営業　11.主婦　12.その他

●希望プレゼント（番号）　●電話やFAXなどの取材に　□応じてもいい　□応じたくない

ご協力ありがとうございました

アンケート —— このアンケートに答えればプレゼントがもらえるかも

（このページの右側にあるハガキを使ってください。）

Q1 テレビゲームは、どのくらいの頻度で遊びますか？
01 毎日
02 週に3～4日
03 週に1日
04 月に1～3日
05 それ以下

Q2 今月号を購入する際、どの記事に興味を引かれましたか？（複数解答可）

<特集記事>
01 いれこみプレイヤーが教える あのゲームのココ、ソコ、アソコ
02 サッカーゲーム特集
03 ハイパークソゲーハンターinナガノ64
04 WARPプレミアショー開催
05 『サクラ大戦2』浪漫絵図其ノ弐
06 スーパーロボット大戦F～完結編 超おもしろ大百科
07 機動戦士ガンダム ギレンの野望
08 『メタルギアソリッド
09 SHADOWS OF THE TUSK
10 プリンセスメーカーゆめみる妖精
11 少女革命ウテナいつか革命される物語
12 NightmareProject〈YAKATA〉
13 双界儀
14 ダイナマイトボクシング
15 STOREN SONG

<連載記事>
01 じゅげむの1本！『実況パワフルプロ野球5』
02 HIGH-END LIFE
03 Cross G ショー・コスギ
04 じゅげむDATA BANK
05 じゅげむNEWS PRESS
06 プレイステーション・ビート
07 SATURN LIFE
08 D2タイムス
09 こなみパラダイス
10 ノエラーの部屋
11 ポケカメ電撃作戦
12 小林真文のあの方と私
13 飯野賢治の世界ふらふら日記
14 岡本吉起のきまぐれらくがき帖
15 GEM団5
16 技辞典
17 BOOKS･CD･イベントガイド
18 ゲーム天気予報
19 先取り！GAME情報局
20 今月のゲームカタログ
21 注目ソフトピックアップ
22 GooBooレビュー
23 ソフトみじん斬り
24 ぱそじゅげEX
25 アーケードに吠えろ！
26 エロティカ・ヘブン！
27 じゅげむプレゼント&アンケート
28 欄外投稿 五劫のすり切れ
29 じゅげむ100選
30 行ってみた！聞いてみた！ 日本フレックスの巻
31 行ってみた！聞いてみた！ パックインソフトの巻

Q3 Q4 読後おもしろかった記事、つまらなかった記事をQ2のリストの中から選んでください（複数解答可）

Q5 現在持っているゲーム機・パソコンをあげてください。（以下の機種名の中からお答え下さい）
<機種>
01 スーパーファミコン
02 サターン
03 プレイステーション
04 NINTENDO64
05 3DO
06 PC－FX
07 ネオジオ
08 ネオジオCD/CDZ
09 ゲームボーイ
10 PC98シリーズ
11 マッキントッシュ
12 WINDOWSマシン
13 その他

Q6 過去一カ月間で何本ゲームソフトを買いましたか？ハード別に本数でお答えください。
（PS＝プレイステーション、SS＝サターン、N64＝NINTENDO64、GB＝ゲームボーイ、PC＝パソコン）

Q7 この1ヵ月でゲームソフトにいくらぐらい使いましたか？
01 まったく使わなかった
02 500円～3000円
03 4000円～10000円
04 11000円～15000円
05 16000円～20000円
06 21000円～30000円
07 それ以上

Q8 『じゅげむ』をどのようにお求めになっています か？
01 毎号買っている
02 時々買っている
03 初めて買った

Q9 よく読むゲーム雑誌を3つあげてください（複数回答可）
01 週刊ファミ通
02 月刊ファミ通Bros.
03 ファミマガ64
04 攻略の帝王
05 Vジャンプ
06 電撃王
07 電撃NINTENDO64
08 電撃プレイステーション
09 電撃G'sマガジン
10 電撃SEGA SATURN
11 プレイステーションマガジン
12 THE プレイステーション
13 ハイパープレイステーション
14 ファミ通PS
15 サターンマガジン
16 サターンファン
17 GREAT SATURN Z
18 ゲーメスト
19 Game Walker
20 ゲーム批評
21 その他

●『じゅげむ』のはみだしコーナー"五劫のすり切れ"、読者投稿ページ"GEM団"にご応募ください！裏技も大歓迎！

4月号「毎月当たるハード&ソフト」当選者発表

1 みつめてナイト 3名
（東京都） 永田大輔
（愛知県） 下河原真由美
（愛知県） 東中聡美

2 EVE The Lost One 3名
（北海道） 沖廣正樹
（徳島県） 森村史憲
（長崎県） 川上耕治

3 PlayStation 1名
（三重県） 村田充伸

4 NINTENDO64 1名
（大阪府） 緒方知久

5 SEGASATURN 1名
（岩手県） 佐藤美由紀
（敬称略）

※その他の賞品の当選者発表は発送をもって代えさせていただきます

Next Issue

じゅげむ7月号は5月30日(土)発売！

●誰も答えてくれない。ゲームの面白さってなんだろう？
ゲーム入門講座

●あの襲来から20年、そして子供たちへ
インベーダーの子供たち

●公開！ 開会！ あの人たちが集まった
おまたせじゅげむ１００選 '98

より面白く、より役立つ「日本一分かりやすいゲーム誌」を目指して、『じゅげむ』は変わり続けます！

じゅげむも新時代に突入!!
読者が本当に面白いゲームを選べるよう、探せるようにより充実していきます。
毎号欠かさず読んでね!!

【読者のGooBoo大募集！】
読者のナマ声掲載もさらに強化。キミの声が『じゅげむ』を作る!
実際にプレイしてみて感じた、そのゲームのいいトコ悪いトコ、どしどしコメント送ってください。今月のセレクションで取り上げたタイトルについては特に歓迎! 上のアンケートQ2のリスト＜特集記事＞の5～15までの番号を選び、GooBoo投稿用ハガキに記入の上、送ってください。お待ちしてます!

SHADOW TOWER／ポケットファイター／日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～／ナムコアンソロジー１／ダークメサイヤ／XI[sai]／ラングリッサーV／ダブルキャスト／ダイナマイトサッカー98／いつでも!!にゃんとワンダフル／爆走！デコトラ伝説／テーマホスピタル／コンビネーションプロサッカー／ and more...

『五劫のすり切れ』『GEM団５』投稿大募集!!

情報ページの大人気欄外コーナー投稿募集中。『すり切れ』は笑えるエピソード、ちょっといい話など、ゲームにまつわる小ネタを。『GEM団５』はボイオピ、オレゲー、フリーのるつぼ、知りたいことやってほしいことなんでもドッシドシご応募ください。

ニフティサーブからの応募 「GO SFULABO」と入力して「Futurelabo.station」にアクセス。「4.データライブラリ」内にある「3.募集してます-『じゅげむ』五劫のすり切れ」に、アップロードするだけ！詳しくは「Futurelabo.station」の概要を読んでください。

じゅげむホームページからの応募 「じゅげむon LINE」【http://www.recruit.co.jp/jugemu/】にアクセスして、「じゅげむに投稿しよう!投稿コーナー」をクリック。「五劫のすり切れ」専用フォームに入力の上、投稿してください。

もちろん、右のアンケートハガキや官製ハガキでの応募も受け付け中。ネタはペンネーム込みの150文字以内で。ドシドシ応募待ってま～ッス♥

STAFF

編・集・後・記

オッス、オレ！芳原！新編集長ドゥス。『よしわら』じゃなくて『よしはら』。そこんとこよろしく。とじゅげむ風に書いてみましたが、いかがでしょう。新体制じゅげむのこれからにご期待下さい （芳）

ザウルスポケットを買いましたが、やっぱりバイオも欲しいこのごろ。バイオザウルスなんて出ないかな？同じカバンに入れておくと、データが自動的にシンクロしちゃうやつ。買いますオレ （とほほK）

サッカーゲーム特集いかがでしたか？6月の新作はもちろん今から、ぜひゲームをやってみて下さい。最後になりましたがご協力戴いた千野編集長、レッズの皆さん、ありがとうございました。 （ちゃかい）

勝手に富野由悠季ブームが到来！『ブレンパワード』もシビれるし、LD-BOXの初代『ガンダム』も予約したし、CATVで久々に見た『イデオン』もやっぱり金字塔。う～、何か特集してえ。 （小島）

映画は結構見る方だけど、なぜか好きな映画が『アパートメント』『彼と彼女の第2章』『オンリーユー』と恋愛モノばかり。ふだん縁が無いせい？『恋愛小説家』いいっす。 （福助）

ラストボンバイエ行ってきました。いや、正直ちょっと感傷的になりましたね。米国ではM・ジョーダンが今期で引退らしいですし、日米ともに時代が推移していることを実感…。ありがとォ～ （ハル）

最近とにかく物欲が凄い。レコード、時計、ジーンズetc。借金大王の悪い癖がまた出てきた。でもやっぱり一番欲しいのは愛でしょ愛。陽気も良くなった事だし…。 （愛ハンター青木）

今年のGW、皆様どう過ごされますか？オイラは動物園に行きまっす。何故かって、パンダイズマイブーム！もォ、ヌイグルミじゃなくて本物のパンダが欲シ～イ！！・・・絶対無理だけど。 （フジフジ）

Publisher & Editor-in-Chief
芳原世幸

Sub Editor-in-Chief
香月正夫

Mook-Desk
高山正寛

Editors
酒井宏明
小島幸博
森 思朗
飯塚 哲
福田和宏
吉田治幸
増岡真理

Media Planning Manager
高橋信太郎

Media Planning Staff
檜山忠史
落合立子
堀内麻紀
市川 剛
青木 充

Creative Staff
成田 聖
富永婦時子

Plannning Staff
村上秀都

Sales & Promotion
石正裕一
鈴木泰博

Promotion Associates
大橋美紀子
加藤洋美

Writing Staffs
●株式会社レッカ社
中田宏之
森富士夫
鈴木康道
堀野和宏
鈴木和人
東山崎幸治
松木えりか
山猫有限会社
株式会社ヘッドルーム
株式会社シービーズプロジェクト
株式会社スタジオ ハード
相原孝昭
井上淳一
遠藤英樹
大岡まさひ
加藤明洋
城戸芳充
小林康之
佐伯憲司
里田実彦
内藤みか
直井裕太
前川陽子
元宮秀介

Art Director
坪井 碇(BGS)

Designers
●バナナグローブスタジオ
白鯛雅子
中西知子
田中由美
遠山 実
橋本謙太郎
萩原真理子
後藤明弘
株式会社OURS
佐野哲宗
佐藤ヒロコ
岡庭ひとみ
佐藤レイ子
どんどん大嶋
木下雅子
石割 智

じゅげむ予約購読&バックナンバーのご案内

じゅげむの発売日は毎月30日です。書店がご不便な方は本誌をご自宅まで配送いたします。
予約購読は、1～12回までご指定頂けます。
バックナンバーもあります。（お申し込みの前に在庫をお問い合わせください）
料金は1冊につき、定価＋送料100円です。
5月号まで：定価480円＋100円で580円（2冊なら1160円）
6月号より：定価490円＋100円で590円となります。

電話一本でリクルートの全国の情報誌を、ご自宅までお届けします。

●お支払い方法
クレジットカード（JCB／VISA／Master／OMC）
郵便振替（商品発送後、振込案内をお送りいたします）

●お申し込み方法
電話／フリーダイヤル 0120-022-844 月～金(祝休)10:00～17:30
インターネット／ http://www.recruit.co.jp/mplaza リクルートマガジンプラザ

ハガキ／下記の内容を官製ハガキに記入し、お送りください
1.名前・ふりがな 2.送付先住所（詳しく） 3.電話番号
4.雑誌名 5.予約購読開始号および回数、またはバックナンバー号数
6.お支払い方法（クレジットカードまたは郵便為替）
7.カード番号（16桁） 8.有効期限（年月） 9.カード名義
※7～9はカード払いご希望の場合
送り先／〒105 東京都港区東新橋1-2-5 リクルート東新橋ビル
（株）リクルート 予約購読係



ブシドーブレード弐
ガイドブック

好評発売中　B5判　価格：800円（税別）

発売・発行：(株)デジキューブ

世界観、キャラクター、システム、流派別・武器と技の紹介など、ブシドーブレード弐をプレイするうえで必ず知っておきたい事柄を網羅。巻末のコマンド一覧表など、個人プレイヤーにも対戦プレイヤーにも、実用度の高い構成だ。



ブシドーブレード弐
剣客十八番（けんかくじゅうはちばん）

好評発売中　A5判　価格：1,500円（税別）

発売・発行：(株)アクセラ

全戦士の美学と技がここに集約！キャラクターという切り口から、ブシドーブレード弐を解剖する。資料に基づく徹底した分析により、推奨する武器・技を戦士ごとに完全掲載。キミは、フェイバリットキャラにベストの戦いをさせているか？



ブシドーブレード弐攻略本
剣戟心髄録（けんげきしんずいろく）

4月30日発売予定　B5判　予価：1,400円（税別）

発売・発行：(株)デジキューブ

単なる攻略本にとどまらず、武士道の精神を説く奥深い一冊。この世界に酔うための企画ページはもちろん、全ての技そして隠れキャラを含む全ての登場人物を網羅。前作で好評を博した完全攻略本「鳴鏡奥傳」に続く、魂の一冊だ。



別冊宝島 ブシドーブレード弐
完全制覇読本 ～チャンバラ活劇の復活！～

4月30日発売予定　A5判　価格：933円（税別）

発売・発行：(株)宝島社

チャンバラファンも大注目。「歴代剣豪列伝63人」など読物満載。ブシドーブレード弐をきっかけに、どっぷりチャンバラワールドにひたってみないか？また攻略パートでは、一太刀も浴びないノーコンティニュー完全クリアをめざす。



ブシドーブレード弐 ノベル&グラフ
ブシドーブレード列伝 ～瀬戸内の剣豪達～

5月発売予定　B5判　予価：1,200円（税別）

発売：(株)メディアファクトリー　発行：(株)リクルートじゅげむ編集部

世界観をさらに深く掘り下げるための1冊。キャラクター総勢18名、それぞれが主役となる書き下ろし小説を軸に、人物相関・裏設定などを織り込みながら、瀬戸内を舞台に繰り広げられた、鳴鏡館対捨陰党の抗争の歴史をひもといていく。



ブシドーブレード弐
オリジナル・サウンドトラック

好評発売中　12cmCD

SSCX 10019　価格：1,942円（税別）

発売：(株)デジキューブ　販売：(株)SME・インターメディア

過去と現代、和と洋。独特の世界観をもつブシドーブレード弐、そこに流れるのはヘビメタならぬ、ジャパメタだ。オリジナルサウンド22曲に、ヘビメタアレンジの2曲を加えたサウンドCD。ゲームプロデューサーとコンポーザーの対談つき。


けわしき道も、
苦しゅうないぞ。
一撃必殺、一読必聴。「ブシドーブレード弐」
全関連読本&CDラインナップ。
絶賛チャンバラ格闘第二弾！
壮絶売出し中！
標準価格5,800円（税抜）
ブシドーブレード弐™
BUSHIDO BLADE 2
このソフトはコンビニエンスストアでも販売しております。
左記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
SQUARESOFT ©1998 スクウェア／ライトウェイト
株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

じゅげむ 1998 6
平成10年6月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻6号 通巻38号
編集・発行人 芳原世幸
発行・発売●リクルート〒105-0021 東京都港区東新橋2-12-11 電池ビル6F
広告局●03-5472-8414 編集局●03-5472-8412
販売局●03-3575-6158
定価490円 本体467円

雑誌05107-6 ©RECRUIT PRINTED IN JAPAN 凸版印刷株式会社印刷

T1105107060496

じゅげむ 1998 6

●近頃のゲームを10倍楽しむ20の方法

●W杯直前!! 厳選サッカーゲーム

RECRUIT